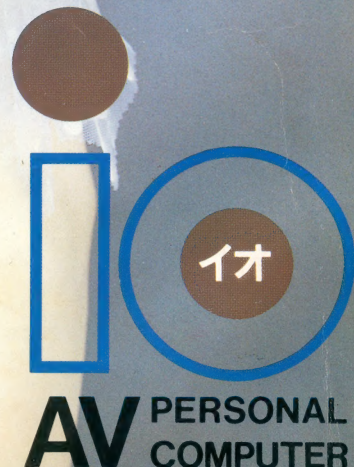
Victor
JVC
クラスで一番の知能犯、イオ。新発売
恋のプログラムしてあげる。
今日子ちゃんが真剣におススメするのが、ビクターの新しいMSX対応AVパソコンHC-7。スゴイ機能が、ほら、こんなに！
●テレビ画面にコンピュータアニメが合成できるスーパーインポーズ機能。
●楽しみをデッカク広げる4つの天才機能。
●鮮明画面を約束するアナログRGB対応。
●RAM64kbyteの大記憶容量。
●システムの拡張に便利な2スロット装備。
●どんなテレビもつなげるRF出力端子。
●楽しみがいきなり豊富なMSX対応。
AVパーソナルコンピュータHC-7 ￥84,800
あなたが録画・録音したものは個人として楽しむなどの他は著作権法上、権利者に無断で使用できません。仕様及び外観は改善のため変更することがあります。
MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。お問い合わせ、カタログ請求は〒100東京都千代田区霞が関3-2-4霞山ビル日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCテクノ係
TEL 03(580)2861
先進の個性
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの海外ブランドです。
イオ
AV PERSONAL COMPUTER
MSX

ポシェットギャラリー

プログラムポシェット '85 NO.2

いやあ、すっかり春らしく、カラフルなチェックが素敵でしょ？　今回は採用したいゲームが多すぎて、こんなにあふれてしまいました……。

47本+αとれたてゲームのカラフルアルバム

1 はアイデア濃縮・打ちこみ5分の、絶対おもしろい1画面プログラムであることを証明するマークです。

•PC-8001系

1 パクパクメイロ

▲要するにぶつからずに進むゲームなんだけど、レベルが変わると楽しい。

1 迷蝶　◀ちょうちょはただの"%"。だけど動きはなかなかリアル。面が進めば、だんだんムズクなってきて、いつしかキミは迷子のちょうちょ！

けんぽお

▼拳法の形をサイモンしちゃうなんて!?　見てるだけでもおもしろい、絶対おすすめのアイデアゲーム。

編集部でうばいあいになったおもしろゲーム

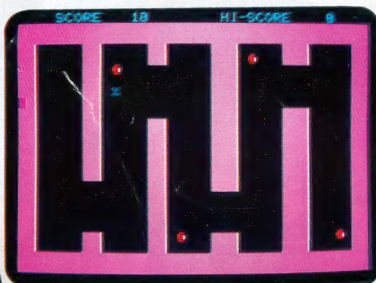
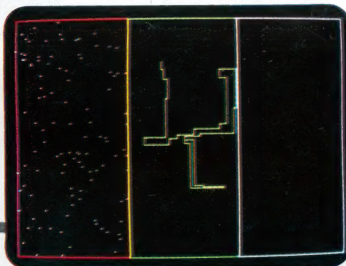
1 スリーレーダー

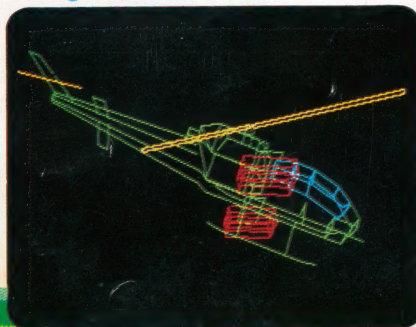
▶3つの画面を同時に見ながら進むパラレルゲーム。頭が、分解しそう!!

•PC-8801系

1 A.E.モドキ

▲有名な『A.E.』を1画面プログラムでパロディ再現。しかし、まじめな話、なかなかリアルだよ！

コブラ

▼3D風のヘリコプターをいろんな角度からながめられる、観賞用プログラム。

A-one（エーワン）

▲スリルとスピード感がいっぱいの宇宙戦争ゲーム。やっぱり、スペースシューティングはいいなあ……。

•PC-6001系

1 PANIC（パニック）

▶落としあなを作って、敵をやっつけろ。

▼記録に挑戦／タイミング勝負の走り幅飛び。

1 スペース・エスケープ

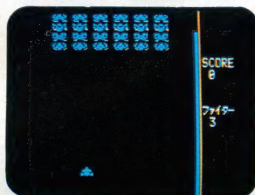
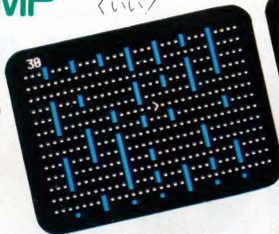
▼スリスリスリ……壁のあなをつぎつぎに抜けていく、この緊張感がすごくいい／

1 LONG JUMP（ロング ジャンプ）

60秒間耐久（たいきゅう）レース

◀60秒の高速レース。テクニックが未熟だとすぐに止まっちゃうぞ。

SPACE FIGHTER（スペース ファイター）

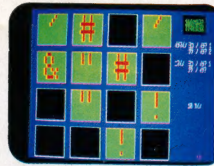
ジャスト1分勝負！

▲敵がズンズン迫ってくる！ マシン語使用の高速リアルタイム。

•FM-7系

1 神経衰弱

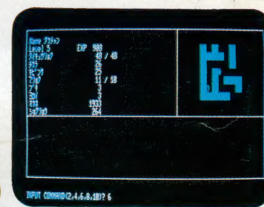
◀シンプル・キャラクタでひとり神経衰弱が楽しめる。

1 CRACK BALLOON（クラック バルーン）

▲回る扇風機がリアルな、風船割りゲーム。

行きはスリルとサスペンス 帰りはもっとスリリング

▼一寸先は闇。レーダーでうかがいつつ地中を進め！

THE BURIED GOLD（ザ ベリィド ゴールド）

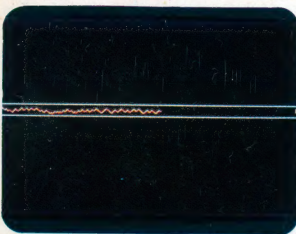
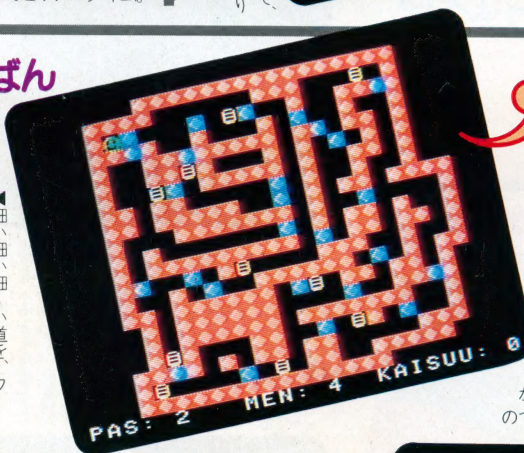
▼ドラゴン退治のロールプレイング・ゲーム。

しいたけ君のアルバイト

▶タマゴひろいのアルバイトで、パソコン・システムをしっかりそろえよう！

DRAGON（ドラゴン）

•MSX

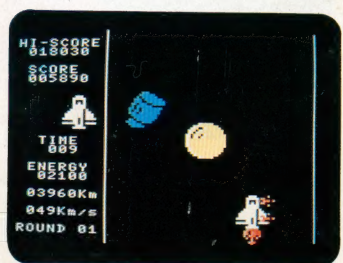
うそこばん

1 THE（ザ）よっぱらい屋

◀細い細い細〜い道を、フラフラ進むドットこそ、よっぱらい屋さん。ふ〜ん、そんな商売あるのかねえ。

あの『倉庫番』とちゃうで！

◀ひえ〜／ 倉庫版の盗作じゃ……と思ったら、うそ小判だって／ 小判をひろうオリジナルパズルだよ。

STS-99

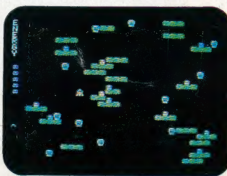
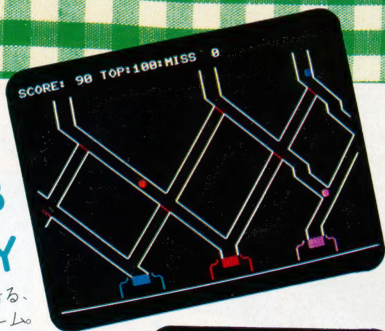
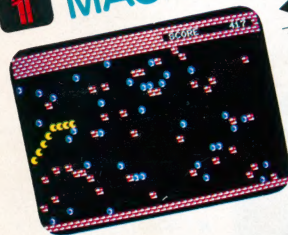
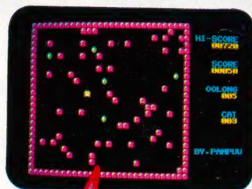
▼自機ロケットの噴射が楽しい／ ボコッと図体のでかい敵にぶつかるなよ。

CarレースGame（カーレースゲーム）

◀いちおうカーレース。でも、追いこし、スリ抜け、スリルとスピードはかなりなもの。

CARRY（キャリー）

▶下へ下へとアドベンチャー。1、2、3面とパタンが変わっていくお楽しみスクロール。

●X1系

1 BOMB FACTORY（ボム ファクトリー）

▶転がり落ちる色の爆弾をよりわける、知恵と指先のアクションパズルゲーム。つい息を止めてしまう、この緊張感！

1 MACHINE GO!（マシン ゴー）

◀もちろんマシン語、はやい、はやい！ マシン、GO！

1 ぺっちゃんこ

▲こちらは壁が寄ってくる！ うろうろしてるとペッちゃんこ。

SNAKE GAME（スネーク ゲーム）

◀ただのスネークゲームじゃないぞ。か、壁が埋まっていくのだ～!!

ミツバチバッチィ

◀花から花へ、ミツバチバッチィ。敵の追いかけが気味悪い。

●ファミリーコンピュータ系

ファミリーベーシックとくしゅうもよろしく

COSMO PLAZMA（コスモ プラズマ）

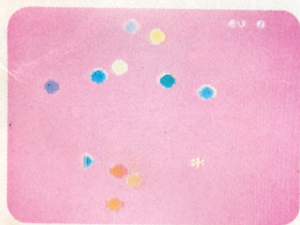
▶照準をあわせれば、おもしろいように敵を粉砕。うーむ、さすがファミベーゲーム。

PROJECT 15（プロジェクト フィフティーン）

◀BGを使って15パズル。絵は本誌のクー特製画面。

スターファイト

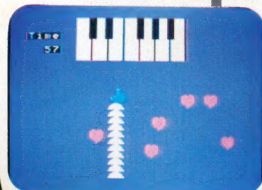
◀2人用スペースシューティング。友だちと勝負！

1 まる対さんかくII

◀1つのさんかく対カラフルなまるの戦い、パート2。

●M5系

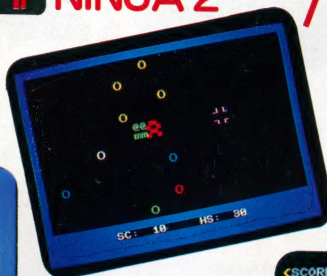
1 ふぃんがーらぷそでぃ

▼M5の音をききわけろ。キミの音感は大丈夫？

WY VERN II（ワイ ベルン ツー）

◀とにかく迫力サウンドなんだ。いちど聞いてほしいな！

このサウンドをきかせたい！

▼前作のバージョンアップ。これもうまく1画面でまとめてあるのだ。

1 NINJA 2（ニンジャ）

●MZ-700系/1500系

助けてくれてアリガトウ

SAVER（セイバー）

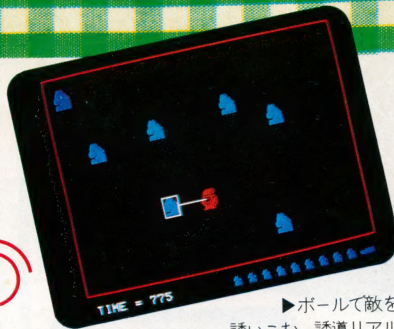
▲キャラ作りのうまい、ヘルプゲーム。爆破シーンは相当なもの。

1 SHERIFF（シェリフ）

◀人質を敵に取られて苦しいシェリフ。冷や汗タラタラの決闘ゲーム。

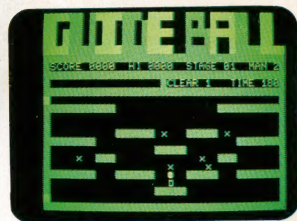
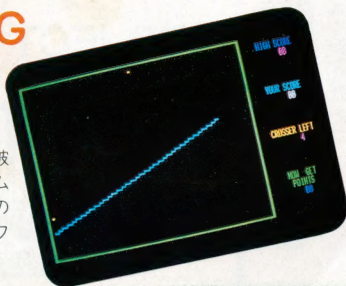
●MZ-2000系

1 SANTAR HORSE（サンター ホース）

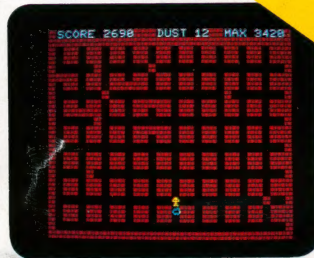
▶サンダーフォースじゃないよ。サンタが馬をつかまえるのだ。

GUIDE BALL（ガイド ボール）

▶ボールで敵を誘いこむ、誘導リアルタイム・パズル。

●PASOPIA系

CROSSING ATTACK（クロッシング アタック）

▶縦横のクロッサーを、破壊工作員にあわせてビーム発射！ 敵の苦しまぎれの抵抗も手ごわい、興奮のファイティング・ゲーム。

●JR-200

ゴミストップ

でぶ大先生のゴッドハンド移植版

◀十字路だらけの街を走りまわって、ゴミをかきあつめよう。時間がたつとゴミがかたまって、じゃまっけな壁に変わっちゃうぞ。

●JR-100/JR-200

score: 6

RUN AWAY（ラン アウエイ）

▲ピンピンに加速がきいてしまうUFOをあやつって、ダイヤをひろえ。ううう、敵にぶつかっちまうだ！ （つ、つい、なまっちまっただ）。

●PB-100系

ノーキーkun（クン）

▶担当のたけちゃんお気に入りのニューパズルゲーム。全部、7に変えるには……？

RUN DEG STOP
7775 222

STAR SHIP（スター シップ）

▼右から左へ、流れてくる隕石をよけつつ、進むスターシップ（といってもごらんのように、チョンです）。OR—1なしの省エネプログラムだ。

ポケコン ロールプレイング

THE FIGHTER（ザ ファイター）

▲PBのロールプレイング。データをじっと見つめつつ、異次元の世界から脱出せよ！

PC-1350がほしくなる、堀川くん転向の第1作

●PC-1350系

MISSILE DEFEND（ミサイル ディフェンド）

▲PC-1500で有名だった(！)堀川くんがPC-1350でまたすごいゲームを作った！ うーん、ほとんどポケコン・ゲームとは思えん……。

●PC-1250系

T-GAME（ティー ゲーム）

▼見た目は単なるつなひきゲーム。しかし、このゲームは、相手の出方を予測しつつ、ピリピリ神経を刺激される、フェイントとかけひきの知的ゲームなのだ。

キミのマシンで動くプログラムが指でたどればひと目でわかる

もくじ

プログラムポシェット '85 No.2

■1画面コーナー……6

対応機種 / プログラム	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601	MSX	FM-7	FM-NEW7	FM-77	X1シリーズ(注※)	M5(Pro・Jr)	MZ-700シリーズ	MZ-2000	MZ-2200	PASOPIA	PASOPIA 7	JR-100	JR-200	ファミリーコンピュータ	C1	PBファミリー(注※※)	PC-1250	PC-1251	PC-1255	PC-1350	掲載ページ
パクパク迷路	●	●	●	●																								6
迷　蝶	●	●	●	●																								7
スリーレーダー		●																										8
A.E.もどき			●	●																								9
PANIC					●	●	●																					10
LONG JUMP					●	●	●																					11
スペース エスケープ					●	●	●																					12
The よっぱらい								●																				13
神経衰弱									●	●	●																	14
CRACK BALLOON									●	●	●																	15
BOMB FACTORY												●																16
ぺっちゃんこ												●																17
MACHINE GO!!												●																18
まる対さんかくII													●															19
ふぃんが〜らぶそでぃ													●															20
NINJA 2														●														21
SHERIFF														●														22
SANTAR HORSE															●	●												23
RUN AWAY																			●	●								24

■RUN RUN添削教室 番外篇 ファミリーベーシックとくしゅう……25

プログラム	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601	MSX	FM-7	FM-NEW7	FM-77	X1シリーズ(注※)	M5(Pro・Jr)	MZ-700シリーズ	MZ-2000	MZ-2200	PASOPIA	PASOPIA 7	JR-100	JR-200	ファミリーコンピュータ	C1	PBファミリー(注※※)	PC-1250	PC-1251	PC-1255	PC-1350	掲載ページ
でぶ先生特製3本!!																					●	●						25

■キラキラプログラム集27……31

プログラム	PC-8001	PC-8001mkII、SR	PC-8801	PC-8801mkII、SR	PC-6001	PC-6001mkII、SR	PC-6601	MSX	FM-7	FM-NEW7	FM-77	X1シリーズ(注※)	M5(Pro・Jr)	MZ-700シリーズ	MZ-2000	MZ-2200	PASOPIA	PASOPIA 7	JR-100	JR-200	ファミリーコンピュータ	C1	PBファミリー(注※※)	PC-1250	PC-1251	PC-1255	PC-1350	掲載ページ
けんぽお	●	●	●	●																								32
ワイヤフレーム コブラ			●	●																								34
A-one			●	●																								37
60秒間耐久レース						●	●																					40
SPACE FIGHTER					●	●	●																					43
Car レース Game								●																				46
うそこばん								●																				48
STS-99								●																				50
CARRY								●																				52
The Buried Gold									●	●	●																	54
DRAGON									●	●	●																	57
しいたけ君のアルバイト									●	●	●																	60
SNAKE GAME												●																62
ミツバチハッチィ												●																64
WY VERN II													●															67
SAVER														●														70
GUIDE BALL															●	●												73
CROSSING ATTACK																	●	●										76
ゴミストップ																				●								78
COSMO PLAZMA																					●	●						80
PROJECT 15																					●	●						82
スターファイト																					●	●						84
ノーキーkun																							●					86
The Fighter																							●					88
STAR SHIP																							●					90
T-GAME																								●	●	●		91
MISSILE DEFEND																											●	92

■ログラムオシェット……95

今月のおてまみ／プレイバック・チェックポイント／今月のグラム／グラム総理大臣は!?／募集

■バックナンバーのお知らせ……100

■アンケート……100

注※　X1turboのBASIC(SHARP Hu-BASIC CZ-8FB02)で、この本のX1のプログラムを入力し、走らせるときは次のようにしてください。

BASICを立ち上げると自動的に"Start up.Bas"が読みこまれますが、このときHELPキーを押しつづけていると、"NEWON"と表示されるのでリターンキーを押します。そして　KMODE0:KLIST0:WIDTH 80,25,0,1 :CONSOLE0,25 と打ちこむ。そうしてから、プログラムを打ちこんでいくこと。

注※※　PB-100／110＋増設RAM、またはPB-200／300／400／410、FX-700P／710P／720P／780P／802P／820P

あっとおどろくアイデアがいっぱい

1画面プログラムコーナー

アンケートでは圧倒的多数で1画面プログラム支持派が多かったので今回はドン！ と20本。アンチ1画面派のキミも、きっと満足できるおもしろゲームがいっぱいだよ!!

20本

パクパクメイロ
FOR PC-8001/8801シリーズ
N-BASIC

本当は13歳の中学生です。
ブチッ(ニキビの音)

私は本当はとても美しい顔?だが、ニキビがあって醜くなってしまったので顔写真を送れません。小さいときのもので勘弁。

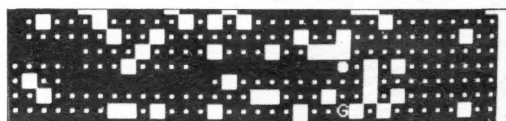
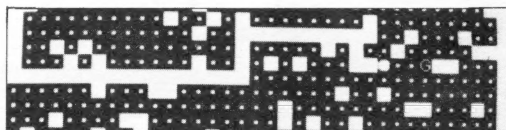
BY THE・PC

●見かけは悪いけどいろいろ楽しめる『パクパクメイロ』

❂1画面なのに4レベルが選べる

ちょっと見た感じはふつうのドット食いゲームだが、これは小技のいっぱいきいたユニークゲームなのだ。テンキーで自分(●)を操作して10秒以内にGまでたどりつけば1面クリアなんだけれども、まずレベルが1〜4まである。1〜ノーマル、2〜自分の通ったあとが壁になる、そして3、4は1、2の壁を透明にしたもの。さらにスーパービーム（5キーで3回まで使える)。これで自分の回りを破壊できる。

1画面にしては内容の濃いゲーム！

◆は10点、ドットが1点。リプレイはスペースキーだ。

▲ごくあたりまえのレベル1。もうすぐGにたどりつく場面

▲うわさのレベル2。自分の通ったあとが壁になっていく

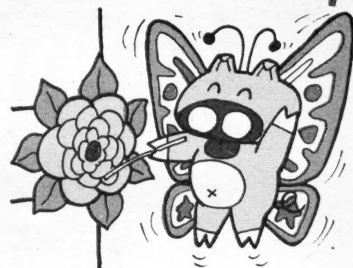
■変数リスト
X，Y……自分の座標
A，B……自分の旧座標
M……面数
G……レベル
C……障害ブロックの数
WC……障害ブロックの色
W，E……障害ブロック表示乱数
SP＄……自分の通ったあとのキャラクタ
F……ボーナスポイントを取った数
SP……スーパービームの残り数
I0，I1……INPの値
P……PEEK用
S……スコア
HS……ハイスコア
H……ゲームオーバーの際のハイスコア表示色

■プログラムの説明
10〜 20 初期設定，レベルの入力
30〜 40 画面作成
50 キー入力判断
60 タイム判定，画面PEEK
70 タイム表示
80 自分の移動
90 ゲームオーバー処理
100 面クリア処理
110 ハイスコア判定
120 リプレイ用のキー入力判断
130 スーパービームサブルーチン
140 ボーナスポイントサブルーチン

■チェックポイント
The・PC君はいつでもスコアを表示させるバージョンにする方法も送ってきているので紹介しよう。70行の最後に、:PRINTUSING" SCORE・・####";Sを加えるだけでOK！でもスピードが落ちるそーだよ。

1画面プログラム1

```
10 CLEAR300:DEFINTA-Z:WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1
20 F=0:S=0:M=1:LOCATE10,15:COLOR6:INPUT"レヘ゛ル(1-4)";G:WC=5:IFG=1THENSP$=" "ELSEIF
G=2THENSP$="■"ELSEIFG=3THENWC=0:SP$=" "ELSEIFG=4THENSP$="■":WC=0ELSE20
30 SP=2:X=2:Y=2:A=X:B=Y:C=100+M*20:PRINTCHR$(12):LINE(1,1)-(37,23),"・",6,BF
40 LINE(1,1)-(37,23),"■",WC,B:FORQ=1TOC:W=RND(1)*35+3:E=RND(1)*21+2:LOCATEW,E:CO
LORWC:PRINT"■":NEXTQ:LOCATEW-1,E:COLOR4:PRINT"G":TIME$="00:00:00"
50 A=X:B=Y:I0=INP(0):I1=INP(1):IFI0=239THENX=X-1:ELSEIFI0=191THENX=X+1ELSEIFI0=2
51THENY=Y+1ELSEIFI0=223THEN130ELSEIFI1=254THENY=Y-1
60 IFTIME$>"00:00:10"THEN90ELSEP=PEEK(&HF302+Y*120+X*2):IFP=&H87THENBEEP:GOTO90E
LSEIFP=&H47THEN100ELSEIFP=&HA5THENBEEP1:S=S+1:BEEP0ELSEIFP=&HEATHENFORQ=0TO10:BE
EP1:BEEP0:NEXTQ:F=F+1ELSEIFINT(RND(1)*50+1)=50THEN140
70 LOCATE8,0:COLOR3:PRINT"TIME=";TIME$
80 LOCATEA,B:COLORWC:PRINTSP$:LOCATEX,Y:COLOR2:PRINT"●":GOTO 50
90 OUT81,33:FORQ=0TO300:BEEP1:BEEP0:NEXTQ:OUT81,32:GOSUB110:LOCATE10,7:COLOR6:PR
INT"GAME OVER!!":LOCATE10,9:PRINTUSING"SCORE・・####";S:LOCATE10,11:COLORH:PRINTUS
ING"HISCORE・・####";HS:LOCATE10,13:PRINT"HIT SPACE KEY!!":GOSUB120:GOTO 20
100 S=S+F*10:BEEP:LINE(5,5)-(30,15)," ",,BF:M=M+1:LOCATE10,8:COLOR6:PRINTUSING"S
CORE・・####";S:LOCATE10,10:COLOR3:PRINT"SCENE・・  ";M:LOCATE7,12:COLOR2:PRINT"BONU
SPOINT ◆";:COLOR7:PRINT"・・10*";F;"ｺ":F=0:GOSUB120:PRINTCHR$(12):GOTO30
110 LINE(5,5)-(30,15)," ",,BF:IFS>HSTHENHS=S:H=2:RETURNELSEH=6:RETURN
120 IFINKEY$<>" "THEN120ELSERETURN
130 IFSP<0ORX<3ORX>36ORY<3ORY>21THEN60ELSELINE(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1),"*",,BF:FORQ=0
TO50:BEEP1:BEEP0:LINE(X-1,Y-1)-(X+1,Y+1)," ",,BF:SP=SP-1:GOTO60
140 BEEP1:BEEP0:LOCATERND(1)*35+2,RND(1)*21+2:COLOR2:PRINT"◆":GOTO 70
```

〈パクパクメイロ〉1面は10秒以内にゴールまで行き、2面は自分が通ったところが壁になり、3面ではブロックが見えず、4面では2面と3面がまざったやつなのだ。ちなみにゆみは2面で死に急ぎ、それ以上はやってまへん。

迷蝶

FOR PC8001/8801シリーズ

N-BASIC

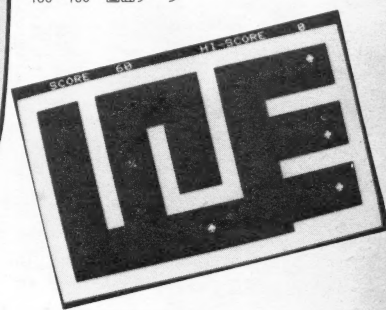
●とにかく顔がおもしろいから好きな『迷蝶』

1画面プログラム2

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z
20 S=0:T=-1:LINE12,0
30 N=0:T=(T+1)MOD4:L=S/200:K=L*80:PRINTCHR$(12)
40 LINE(0,1)-(38,24),"■",T+3,BF:LOCATE4,0:COLOR5:PRINTUSING"SCORE ####":S
50 LOCATE22,0:PRINTUSING"HI-SCORE ####";H
60 X=4:Y=7:RESTORE160:IFT=1THENRESTORE170
70 IFT>1THENX=20:Y=7:RESTORE180:IFT=3THENRESTORE190
80 READA,B,C,D:IFA=-1THEN90ELSELINE(A,B)-(C,D)," ",BF:GOTO80
90 FORW=1TO5:READU,V:LOCATEU,V:COLOR2:PRINT"♣":NEXT:LOCATEX,Y:I$=INPUT$(1)
100 I=INP(0):J=INP(9):E=(I=239)-(I=191):F=(J=191)-(J=255):LOCATEX,Y:PRINT" "
110 X=X+E:Y=Y+F:P=PEEK(&HF302+Y*120+X+X):IFP>32THENIFP=135THEN140ELSE130
120 LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT"%":FORW=1TO200-K:NEXT:BEEP1:BEEP0:GOTO100
130 S=S+10:LOCATE10,0:COLOR5:PRINTUSING"####";S:N=N+1:IFN=5THEN30ELSE120
140 LOCATE7,12:COLOR7:PRINT"GAME OVER::PUSH [RET] KEY":LINE12,1
150 LOCATEX,Y:COLOR1:PRINT"◢":WAIT1,128,255:IFS>HTHENH=S:GOTO20ELSE20
160 DATA2,3,6,22,9,3,13,22,16,3,20,22,24,3,28,22,32,3,36,22,7,16,8,20,14,5,15,9,
21,17,23,20,29,5,31,8,-1,0,0,0,4,20,10,5,17,21,25,4,35,21
170 DATA2,3,6,17,2,18,27,22,9,3,13,17,14,3,20,7,16,8,20,15,23,3,27,17,28,3,36,7,
28,10,36,14,28,17,36,21,-1,0,0,0,18,13,18,20,34,4,34,13,34,19
180 DATA2,3,36,6,9,9,36,12,9,14,29,17,2,19,24,22,27,19,36,22,4,7,6,16,18,7,22,8,
11,13,13,13,32,13,34,18,21,18,22,18,-1,0,0,0,34,5,5,15,27,15,3,21,29,21
190 DATA3,3,12,5,5,8,15,11,15,5,25,8,26,3,36,6,2,6,2,19,7,14,22,16,28,9,36,11,3,
19,36,22,20,9,20,18,34,12,34,18,-1,0,0,0,11,4,6,10,9,15,35,4,29,10
```

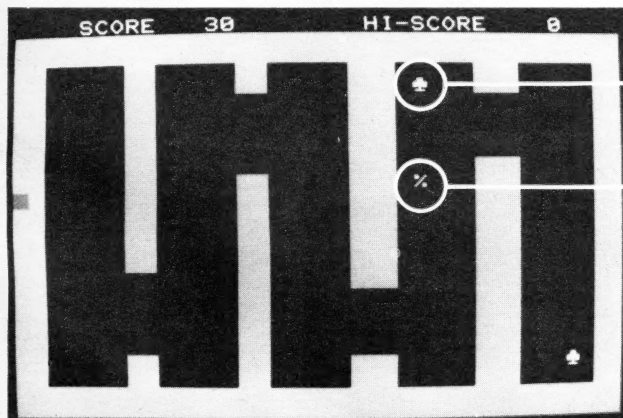
■変数リスト
- X，Y……蝶の座標
- E，F……蝶の移動の際の増分
- T……面数－1
- N……集めたミツの数
- S，H……スコア，ハイスコア
- A，B，C，D……迷路作成用
- U,V……ミツの座標
- I，J……INP用
- P……画面PEEK用
- L，K……WAITルーチン用

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
20～30	変数初期化
40～50	スコア表示
60～70	何面のデータを読むか？
80～90	画面作成、入力待ち
100	キー入力
110	何かにあたったか
120	蝶表示
130	スコア表示
140～150	ゲームオーバー
160～190	画面データ

❀確かに%はチョウチョウに似てる!!

RUNすると洞窟（どうくつ）が現れ、点滅する四角がキミのスタート地点だ。心構えをしてから、なにかキーを押すとゲームスタート！　%となった蝶（ちょう）をあやつって、洞窟内に散らばる蜜（みつ）(♣)を集めよう。♣を全部集めると面クリアだ。

蝶の操作は、[4][6]キーで左右、スペースキーで上昇。スペースキーをはなすと自然に下へ落ちるようになっている。この操作、かんたんなようであんがいむずかしく、そのへんがこのゲームの楽しさなのだ。ま、おおむね、作者の顔写真くらいのおもしろさだといえばわかってもらえるだろう。ちなみに、作者近影は、右端の4枚連続写真なのだ、この人、必ず4枚連続の変な顔を送ってくるんだよねえ。ててっ、話がそれちゃった。エート!?エート!?　オモイダシマシタ！　面は4面あって、再ゲームはリターンキーです。

SCORE 30　　HI-SCORE 0

これが得点源の蜜でごわす

これがキミの動かす蝶なんでおます

BY 山本 浩

また、みんなに会えそうだ。(下からの続き)

誰もいなくなった街を1人で歩いていた。昔の友達はどこへ行ったのだろう。とても虚しくなったとき誰かの声がした。「88SRが出たよ♡」ボクは急に元気が出てマイコンショップへと走り出した(続く)。

〈迷蝶〉クローバーと自分が重なるとクローバーが消える。点々としたクローバーを全部消すゲーム。だけど、壁にぶちあたると死んでしまうのでスペースキーと左右カーソルをうまく使ってクリアしてね。

●頭が3極分裂するおもしろさ『スリーレーダー』

スリーレーダー

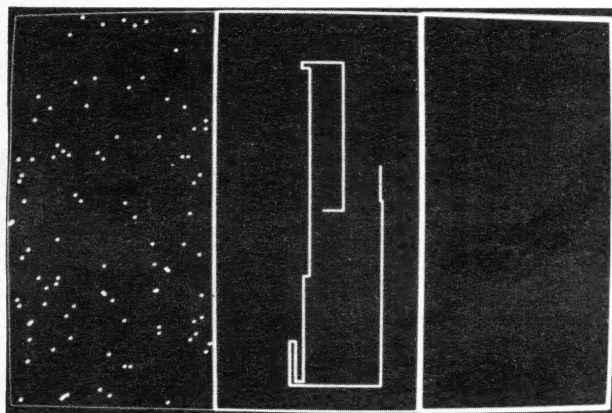
FOR PC-8001mkII

N-80 BASIC

⚽変型三つ目の歩け歩けゲーム

画面が3つあるけれど、キミ自身を表す緑の点は3つともに表示される。そして、画面に向かって左側は障害物（白い点）の位置を表示し、真中はキミの通ってきたあとを緑の線で表示し、右側はエサ（赤い点）を表示しているのだ。

キミは、この3つともを見ながら、障害物や壁にあたらないように、また、自分の通ってきたあとにあたらないようにテンキーで操作しながら、エサを取っていくというわけだ。スリーレーダーというタイトルの意味が、これでわかったね。

目か頭のなかを3つにして立ち向かうと、高い得点が出るという変態ゲームだ。

障害物レーダー。どんどん増えてくるぞ　｜　自分の軌跡レーダー。2度通らないように　｜　エサ探知レーダー。食うたびに増えていく

⚽コストパフォーマンスは高い！

障害物は刻々と増えてくるし、エサは食っても食ってもまだ出てくる。右と左だけに注意していると、いきなり画面がフラッシュしてゲームオーバーになってしまう。え？　と思って真中を見ると、自分の通ったあとにあたったりしていて、ちくしょー、おもしろかったぜ。リプレイはスペースキー。

話だけきいていたんじゃ、このおもしろさはわかんないだろーな。

打ちこんだ時間の数十倍は楽しめるコストパフォーマンスの高いゲームだ。

このゲームのために三ツ目にするなんて、いい度胸だ。

というよりアホや！

1画面プログラム3

```
10 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:CMD SCREEN2,0,7:CMD CLS3:OUT &H51,0
20 DEFINT A-Z:X=160:Y=100:A=1:B=0:S=0:C=1:FOR I=0 TO 212 STEP 106
30 CMD LINE(I,0)-(I+105,199),C,B:C=C+1:NEXT
40 BEEP:PX=INT(RND(1)*104)+107:PY=INT(RND(1)*197)+1:CMD PSET(PX+106,PY),1
50 CMD PSET(INT(RND(1)*104)+1,INT(RND(1)*197)+1),3
60 FOR K=1 TO 5
70 CMD PRESET(X-106,Y):CMD PRESET(X+106,Y):X=X+A:Y=Y+B
80 CMD PSET(X-106,Y),2:CMD PSET(X+106,Y),2:CMD PSET(X,Y),2
90 I=INP(0):J=INP(1):BEEP1:BEEP0:IF I<>255 AND J<>255 GOTO 120
100 IF I<>191 AND I<>239 AND J<>254 AND I<>251 GOTO 120
110 A=(I=239)-(I=191):B=(J=254)-(I=251)
120 IF STATUS POINT(X+106+A,Y+B)=1 THEN S=S+1:GOTO 40
130 IF STATUS POINT(X+A,Y+B)<>0 OR STATUS POINT(X-106+A,Y+B)<>0 OR STATUS POINT(
X+106+A,Y+B)<>1 AND STATUS POINT(X+106+A,Y+B)<>0 THEN 150
140 NEXT:GOTO 50
150 FOR I=1 TO 50:BEEP1:CMD SCREEN2:FOR J=1 TO 10:NEXT:BEEP0:CMD SCREEN3:FOR J=1
 TO 5:NEXT:NEXT:CMD SCREEN2,,7:WIDTH,
160 COLOR 2:LOCATE27,10:PRINT "[[[ G A M E  O V E R ]]]":LINE 10,1
170 COLOR 6:LOCATE30,15:PRINT "YOUR SCORE  ";S*10
180 COLOR 5:LOCATE27,20:PRINT "PUSH SPACE KEY TO REPLAY"
190 IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 190
```

■変数リスト

X，Y……自分の座標
A，B……自分の移動の際の増分
S……スコア
C……レーダーの枠の色
PX，PY……エサの座標
I，J……INP用

■プログラムの説明

10〜 20	初期設定
30	レーダーを書く
40	エサを置く
50	障害物を置く
60	障害物を置くためのループ
70〜 80	自分の表示
90〜110	キー入力判断・自分の移動
120〜130	何かにぶつかったか
140	障害物を置くか
150〜190	ゲームオーバー

■チェックポイント

60行の・・・TO　5の5を変えると障害物の出る間隔を変えられるよ。

（クー）

〈スリーレーダー〉 1つの画面が3つにわかれていて、3つを見ながら点を追うゲーム。これが1つにまとまっていたら、うーんと簡単になるだろうね。3つにわけたというアイデアがよかったみたい。

A.E.モドキ
FOR PC-8801シリーズ
N-88 BASIC

●1画面をフルに使った、完成度の高い作品『A・E・モドキ』

■変数リスト
A$……データ読みこみ用
X，Y……自機の座標
V……自機の移動量
G，P……ミサイルの座標
Q……ミサイルの爆発回数
H……ミサイルの状態
A，B……先頭の敵の座標
A( )，B( )……敵の座標格納用
M，N……敵の移動先座標
U，W……敵の移動量（X，Y方向）
S……敵の数
L……あといくつ敵の群を全滅させねばならないか
C……先頭の敵ナンバー
D……後尾の敵ナンバー
T……面数
E，F……惑星の座標
Z……USR関数用
K……キー入力用

■プログラム説明
1　初期設定
2　初期設定，全面クリア判定
3　画面作成
4　初期設定
5　敵の向かう座標設定
6　キー入力・自機表示
7　ミサイルをうつか?
8〜10　敵の移動・各種判定
11　ミサイル用各種判定
12　ミサイル処理・各種判定
13　やっつけた敵の処理・各種判定
14　時間切れ処理
15　ゲームオーバー処理

■プログラムマップ
E000〜E042　キャラクタPUT
E043〜E082　キャラクタデータ

■ワークエリア
特になし

■参考
もっちろん「A・E」（ブローダーボンド社）

❂エイ型ロボットの群をやっつけろ！

宇宙的な背景からひとつながりになって飛び出してくるエイ型ロボットの群れをミサイルでやっつけるゲーム。

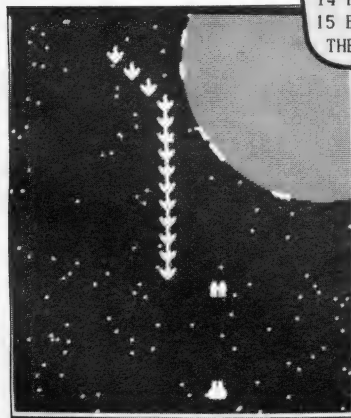
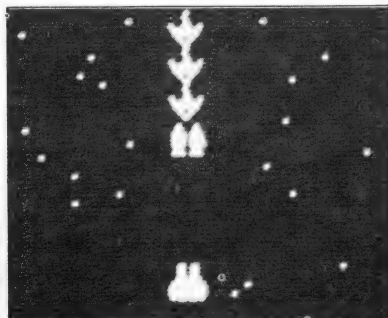
ただそのミサイルが、ちょっと変わっているのだ。スペースキーを押してミサイル発射、そこで望みのところでスペースキーをはなすとその地点でミサイルが爆発する。——それもクルクルとキャラクタを変えつつ、しばらくのあいだ爆発を続けるので、そこに巻きこまれたエイ型ロボットをすべてやっつけてしまう仕組み。自機の移動は④⑥キーだ。

エイの群れを3つやっつけると、次の面へ。なんと3面まであるぞ。

エイの動きやミサイルの特性などはもちろんあの『A.E.』を参考にしたものだけれど、う〜ん、よく1画面になったものだ。

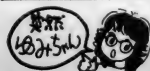
リプレイはリターンキー。

1画面プログラム4

```
1 CLEAR,&HDFFF:DEFINT A-Z:CONSOLE ,,0,1:WIDTH 40,25:A=&HE000:DEF USR=A:DEF USR1=
A+4:DEF USR2=A+8:DEF USR3=A+12:FOR I=A TO A+130:READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT
:DIM A(2500),B(2500):X=20:Y=22:G=X:P=Y:DATA 1E,43,18,A,1E,53,18,6,1E,63,18,2,1E
2 COLOR 2:O=640:L=3:T=T+1:IF T=4 THEN LOCATE 15,10:PRINT"Very Good !!":GOTO 15
3 CLS 3:COLOR=(0,1),(1,6),(3,2),(4,7),(5,6),(7,0):FOR I=0 TO 230:PSET(RND*500,RN
D*191),4:NEXT:FOR I=1 TO T:E=RND*336+159:F=RND*191:CIRCLE(E,F),RND*150,8-I:PAINT
(E,F),2,8-I:NEXT:LINE(158,-1)-(496,192),1,B:PAINT(0,0),7,1:ON ERROR GOTO 14
4 A=15:C=A:S=A:B=0:LOCATE 18,9:PRINT"GO !":FOR I=0 TO A:A(I)=A:B(I)=B:NEXT:BEEP
5 CLS:M=RND*20+10:N=RND*23:IF RND*Y<2 THEN M=X:N=Y ELSE IF RND*Y<3 THEN M=G:N=P
6 K=INP(0):IF K<255 THEN V=(K=239)-(K=191)+(X>29)-(X<11):Z=USR(X*2+14080):X=X+V:
Z=USR1(X*2+14080):DATA 73,F3,DB,70,F5,3E,E0,D3,70,16,80,CD,20,80,F1,D3,70,FB,C9
7 IF INP(9)=191 AND Q=0 THEN P=P-1:GOTO 11 ELSE IF P<>Y THEN 12:DATA 7E,23,66
8 U=SGN(M-A):W=SGN(N-B):Z=USR(A(D)*2+B(D)*O):DATA 6F,1,,C0,9,ED,73,40,80,31,4E,
9 A=A+U:B=B+W:A(C)=A:B(C)=B:IF A=X AND B=Y THEN 15:DATA 1,FF,8,D3,5C,EB,ED,A0
10 Z=USR2(A*2+B*O):C=C+1:D=D+1:IF A=M AND B=N THEN 5 ELSE 6:DATA ED,A0,EB,39,10
11 IF H THEN Z=USR(G*2+P*O+O):IF P THEN Z=USR3(G*2+P*O):GOTO 8 ELSE H=0:P=Y:GOTO
 8 ELSE BEEP 1:G=X:H=1:BEEP 0:GOTO 8:DATA F7,D3,5F,31,,,C9,,,,,,,,,,,,,,,,C
12 IF Q THEN BEEP 1:LOCATE G,P:PRINT CHR$(RND*225+Y):Q=Q+1:BEEP 0:IF Q=20 THEN Q
=0:H=0:P=Y:CLS:GOTO 8 ELSE IF POINT(G*16+8,P*8+4)=1 THEN BEEP 1:BEEP 0 ELSE 8 EL
SE Q=1:Z=USR(G*2+P*O):P=P-1:GOTO 8:DATA 30,C,30,C,30,1E,78,6D,B6,D3,CB,AD,B5,4E
13 Z=USR(A(D)*2+B(D)*O):D=D+1:S=S-1:IF S THEN 8 ELSE BEEP:CLS:P=Y:H=0:Q=0:L=L-1:
C=15:D=0:IF L THEN 4 ELSE 2:DATA 72,,80,1,,,80,41,42,2A,AC,15,48,4,20,1,80,,,8
14 FOR I=0 TO 21:BEEP:A=A+SGN(X-A):B=B+SGN(Y-B):Z=USR2(A*2+B*O):NEXT:COLOR 7
15 BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 16,12:PRINT"GAME OVER":COLOR=(RND*7,RND*7):IF INP(1)=127
 THEN COLOR=(2,2),(6,6):RUN ELSE 15:DATA 8,14,14,2A,2A,3E,3E,2A,2A,14,14,2A,2A
```

▲ビープが鳴ったら④⑥のキーを押すと、自機が現れる。エイ軍団はすぐそこに!!

▲エイが爆発のなかにどんどん巻きこまれていく。この感じがいいんだよね、このゲーム

高校3年生になると時間がない！

テクポリの常連になりたいと思っているんだけど、いよいよ3年生になってしまいます。誰か時間をください。それはともかく、でぶ大先生の1行プログラムはなかなかですね。もっと見たい。

BY 落合和彦

〈A.E.もどき〉はじめのところは、なんとなく花札のように見えちゃった。爆発してほしいところまでスペースキーを押し、ここだというところではなすと、みごと爆発する。ゆみはめちゃくちゃなところではなすからぜーんぜんだめでした。

●たけちゃん推薦のポケコン風パニックゲーム『PANIC(パニック)』

パニック
PANIC
FOR PC-6001/6601シリーズ
N-60 BASIC 16K PAGE1

❂6001・1画面プログラムの悩み

6001系の1画面プログラムの選考ではいつも悩んでしまう。

第1、6001の1画面の表示範囲は極端に狭いので、他機種に比べてハンディキャップが大きいんだ。そして、そのハンディキャップをものともせず、比較的多くの1画面作品が寄せられてくるのだ。

でも、やっぱりまだ、1画面の限界に迫ってくる作品は少ない。それに、どうしても画面はシンプルになってくるのでしばらくやってみないとゲームとしておもしろいのかどうか、なかなか決められないんだよね。

今回も、とりあえず5本くらいの候補はあったけれども、スタッフそれぞれの好みや思惑でいまひとつしぼりきれなかった。そこへ、ポケコンの牢名主(ろうなぬし)、たけちゃんが朝11時に登場。あっというまに、2本を選んだ。それがこの作品と次のページの作品だ。

❂7つの穴をあけよう！

「やってみるとなかなかおもしろいですよ」といわれて見たこのゲーム。ふうむ、まるでポケコンのゲームみたいだ。ポケコンを見なれているたけちゃんの眼力を信用して採用決定！

ここは煙突のてっぺん。なぜかUFOにふさがれてしまって煙が出ない。そこで、キミ（大）はカーソルキーで移動して、ひび（×）をたたきこわし、穴（○）をあけよう。7ヵ所あけると1面クリアだ。穴は、キミが×の上を通るだけであくようになっている。

しかし、当然、そこにはエイリアン（♯）もいて、キミのジャマをしようと追っかけてくる。そこで、エイリアンを穴におびき寄せて落とすと、エイリアンは画面の右端に飛ばされるのでそのスキに穴をあけていくのだ。

ただし、エイリアンがひびの上を通ると、ひびは消えてしまうぞ。確かに、これはパニックのゲームなのだ。

▲ひびを壊して穴をあけよう。ひえっエイリアンだ

▲1個穴あけたぞ。エイリアン、こいこい

▲バッフォッフォッ、あほなエイリアンは落とし穴

1画面プログラム5

```
0 CONSOLE,,0,0:CLS:X=1:Y=1:A=29:
B=13:J=0:PRINT:FORI=1TO14
1 PRINTSPC(INT(RND(1)*30)+1)"":N
EXT:LINE(0,0)-(255,191),4,B
2 PRINTG$;:X=X+(T=7)-(T=3):X=X-(
X<1)+(X>31):Y=Y+(T=1)-(T=5)
3 Y=Y-(Y<1)+(Y>14):G$="  ":I=SCRE
EN(X,Y):IFI=79THENPLAY"E":G$="O
4 I=SCREEN(X,Y):IFI=28THENPLAY"G
":G$="O":S=S+1:J=J+1:IFJ=7THEN0
5 LOCATEX,Y:PRINT"":LOCATEA,B:PR
INT" "CHR$(11)S:T=STICK(0)
6 PLAY"L64C":A=A+SGN(X-A):B=B+SG
N(Y-B):IFSCREEN(A,B)=79THENA=29
7 LOCATEA,B:IFA=XANDB=YTHENEND
8 PRINT"#":LOCATEX,Y:GOTO2"ｴﾝﾄﾞ
```

■変数リスト
X，Y……自分の座標
A，B……宇宙人(敵)の座標
J……あなの数
T……キー入力
S……スコア

■プログラムの説明
0〜1　初期設定，画面設定
2〜5　自分移動，表示
6　敵移動
7　敵につかまったか？
8　敵表示

■チェックポイント
一画面を最大限に使用しているので，チェックポイントをいれるスペースがありません。リプレイ，ハイスコア等を一画面にこだわらず，追加してみてください。（無責任なエイキチ）

〈愛知県・蒔田憲一クン〉「うちのチーコという犬がディスコでチークをおどったんだって！ チークしよう〜」「トイレへ行っトイレ」（行っといで）。「吉岡、もうよしよーか！」☆三本立てて、みんな疲れちゃったかな？☆

ロング ジャンプ LONG JUMP
FOR PC-6001/6601シリーズ
N-60BASIC 16K PAGE2

▲カーソルキー右を押してパワフル助走

▲このあたりでスペース・キー！

▲はなせば、ジャンプ!!

とにかく、走り幅跳び！

LONG JUMP ――いわずと知れた走り幅跳(はばと)びですね。

走るキャラクタは、さすがに6001らしく、スフィンクスがキャタピラで走行しているような大胆なデザイン(すごい皮肉)。でも、よく走り幅跳びの感じをシミュレートしているよ。

画面の左のほうにある、ちょっと高くなったところが助走路。今ほめちぎったキャラクタはスフィンクスではなく、カール・ルイス。カーソルキーの右を押し続けて、ルイスをハイスピードで走らせよう。

踏み切り点（段差の手前）にきたら、スペースキーをタイミングよく押す！ すると、画面のなかほどにある数字がクルクルクルッとあがっていく。これが、跳(と)びあがる角度だ。ちょうどいい角度になったなと思ったところで、サッと手をはなすとフワーッとジャンプ。さて、いい記録は出たかな？

リプレイは F5 キー。

BY P.S.G

それでもなおかつさらに6001はがんばる

パソコン歴2年ちょっとの中2。PC-6001のユーザーですが、今やSRの登場でますます影が薄くなってしまった。しかし、P6はがんばるぞ！

▲着地！ 7.4メートルの記録が出た。もっとハイスコアを目指そう！

●P6・1画面オリンピックシリーズ『LONG JUMP』

1画面プログラム6

```
0 SCREEN 2,2,2:CONSOLE,,0,0:CLS
1 CLS:PRINT "HIGH RECORD";H;"m";
:J=&HE320:M=&H5B:R=0:S=0:K=0
2 LINE(0,120)-(84,126),8,B:LINE(
0,128)-(255,128),8:POKEJ,M
3 FORI=20TO0STEP-1:LOCATE9,5:PRI
NTI;K;" ":K=K-(STICK(0)=3)*3
4 ONSTRIG(0)GOTO5:K=K+(K>1):POKE
J,0:J=J+.5:POKEJ,M:NEXT:GOTO8
5 X=-I*2:LOCATE9,6:PRINT R;"° ":I
FSTRIG(0)=1THENR=R+1:GOTO 5
6 S=INT(45-ABS(R-45)+K+RND(1)*3+
X)/10:FORI=1TOS:J=J+2:POKEJ-2,0
7 POKEJ,M:Z=COS(-J):NEXT:POKEJ,0
:POKEJ+33,M:PRINTS:IFS>HTHENH=S
8 KEY5,"GOTO0"+CHR$(13):END
```

■変数リスト
H……最長距離（ハイスコア）
J……自分の位置
M……自分のパターン
R……角度
S……距離（スコア）
K……スピード
X……JUMPした位置

■プログラムの説明
0〜1 初期設定
2 画面表示
3〜4 助走（自分移動）
5 角度設定
6〜7 距離計算・結果表示
8 リプレイ

■チェックポイント
一画面というかぎられたスペースでLONG JUMPのかんじがでていて，なかなかおもしろいと思う。リプレイが付いていますが，画面にOK等の表示がされています。

8行をI$=INKEY$:IFI$="Y" THENGOTO0 に変更し，9行 GOTO8を付けたしてください。Yでリプレーになります。1行はみだしてしまいますが，このほうがゲームとしていいと思います。 （エイキチ）

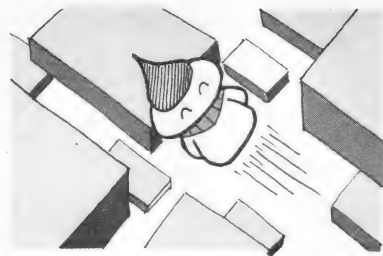
ポシェット裏面場

〈群馬県・+5dB〉次のものは何の略でしょうか？ 1、CG 2、CD 3、INS 4、マイコン 5、ff（答え3つ以上） 6、SMC 7、SM ☆おてまみでは、こたえがちゃんと紙でかくしてあったのです。こたえは……☆

●軽く遊べるけどシビアな『スペース・エスケープ』

スペース・エスケープ

FOR PC-6001/6601シリーズ

N60BASIC 16K PAGE2

■変数リスト
S……スコア
Q……かべの穴の数
X，Y……自機の座標
MX……自機のX座標増分
■プログラムの説明
10〜 20　初期設定
30〜 50　画面設定
60　キー入力・自機移動
80　自機消去・判定
85　面クリア
90〜 95　自機表示
100　ゲームオーバー処理
■チェックポイント
キー操作が変わっていて，けっこう遊べるゲームです。リプレイがないので付けてみました。

```
110 I$=INKEY$:IFI$
=" "THENRUN
120 GOTO 110
```

これだと一行はみだしてしまいますが，6001系の一画面ということで勘弁してください。すいません。また，ハイスコア等を付けてもおもしろいと思います。
（エイキチ）

```
10 SCREEN2:CONSOLE,,0,0:S=0:Q=8
20 CLS:X=0:Y=6:Q=Q-1:PRINTS
30 FORI=0TO415:PRINT"・";:NEXT
35 LOCATEX,Y:PRINT">"
40 FORI=25TO240STEP32:LINE(I,13)
-(I,170),3:NEXT:FORI=3TO30STEP4
50 FORZ=0TOQ:LOCATEI,INT(RND(1)*
12+2):PRINT"・":NEXT:NEXT
60 A=STICK(0):MX=(A=7)-(A=3)
80 LOCATEX,Y:PRINT"・":Y=Y+MX:X=X
+1:IFSCREEN(X,Y)<>165THEN100
85 IFX=31THENS=S+10:GOTO20
90 LOCATEX,Y:PRINT">":PLAY"C64"
95 FORI=0TO20:NEXT:GOTO60
100 LOCATEX,Y:PRINT"X":PLAY"B2"
```

PC−6601の復讐？

以前、もっと長いプログラムで『PC-6001の逆襲』というのがあった。6001mkⅡを出し、さらに6601を出して、旧6001のユーザーをくやしがらせた某ＮＥＣに向かって、6001の乗り移ったドットが復讐に行くという設定で、結構よかった。今や、さらに6601ＳＲまで出て、むかしの6001のようになった6001で作られた同じようなゲームがこれ。ただし、１画面！ここがポイントだね。難易度も適当でかるくあそべるよ。

←で上へ、→で下へ

ＲＵＮすると、いちばん左から">"が右へ移動しはじめる。これが、キミの操作する宇宙船だ。

青い壁にぶつからないように、穴をくぐっていちばん右端までたどりつけば１面クリア。スコアが加算されて、また左へもどる。

宇宙船は、ずっと慣性で進むので、左右の操作キーはなし。で、なぜか、

1画面プログラム7

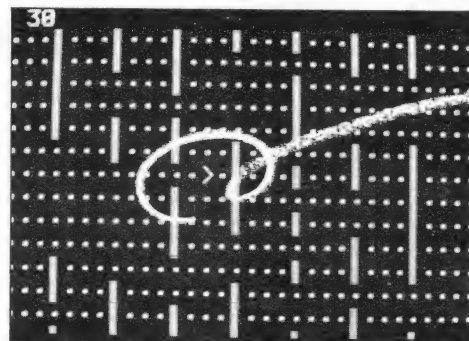
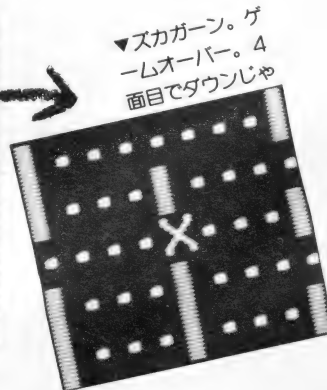
上下の操作を左右キーで行うのだ。これはきっと操作性を考慮したためだろう。なるほどね。

カーソルキーの左で上へ、カーソルキー右で下へ行く。ちょっとやってみれば、すぐにわかるはず。

何面もクリアしていくためには相当な集中力が要求されるぞ。

パソコン歴1年。このゲームは以前２回ボツをくらってもう長いプログラムはいやだと思って作ったゲームです。

BY三好卓亮

新しいパソコンを買う資金にするもんねー

▲おっちっち、あたっちゃいそう!!

▼ズカガーン。ゲームオーバー。４面目でダウンじゃ

〈クイズのこたえ〉１、キャラクタージェネレーター　２、カセットデッキ　３、インサート　４、マイクコンプレッサー　５、フロントエンジン、フロントドライブ／フロントフリー（自転車）／フィードフォワード（アンプに使われている回路）➡

THE よっぱらい屋
FOR MSX(8K)

BY 藤岡聖和

やっほー、はじめてのりました。藤岡聖和11歳です。まさかのるとは……。これは夢なのか。ポカ。イテッ、わ一夢じゃあない！

●ちなみに作者のハイスコアは998点の『THEよっぱらい屋』

ゲーム本能をくすぐる単純ゲーム

朝日新聞社に小川あにおと呼ばれているおにいさんがいるそうで、このゲームはそのおにいさんがポケコンで作ったものを作者の藤岡くんがMSXに移植（?）したものだそうだ。

なんとなく小川あにおさんって、お酒の好きそうな感じがするな。

下の写真だけ見ると、まさしくポケコン風のゲーム。

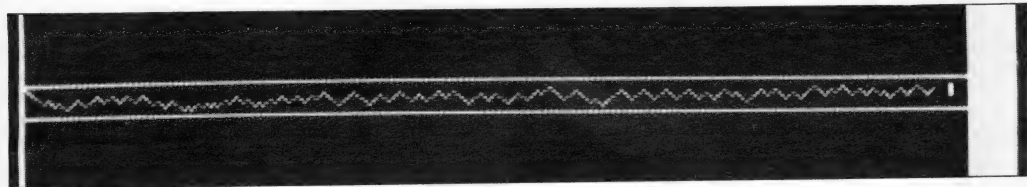
見たところ、果てしなく単純そう↓に見えるけれど、やりはじめると、そんなことはどうでもよくなってしまう。どこか、ゲーム本能をくすぐってくるへんなゲームだ。

ポケコン風に面が横長なのもかえって効果的なのだ。

左の端から出てくるドットが、キミのあやつる〝よっぱらい屋さん〟上下の線は、断崖絶壁で、このよっぱらい屋さんは一歩まちがえば命取りになるがけっぷちを歩いているのだ。

右へ行こうとするあいだに下へ下へとおちようとするドットをスペース、キーを押して上へキープしよう。ただ、あまり押しすぎると上のがけから落ちてしまうので、適度に押してサッとひく。これがこのゲームの焦点なのだ。

右端まで行けば面クリアでプラス50。また左からはじまるのだけれど、前に通ったあとはそのままで、面クリアのたびにわけがわからなくなる仕掛け。

リプレイはカーソルの左向きキー。やめるときはCTRL＋STOP。このとき、右端にたどりつくまえにやめると、プラス50の生命保険が入る。なんてね、ホントはバグだったりして。

▲もうすぐ1面クリア。2面目はこの画面のまま、また左からはじまるぞ。

1画面プログラム8

```
10 SCREEN 2:OPEN"grp:"AS #1
20 CLS:X=0:Y=81:SC=0
30 LINE(250,83)-(250,86),15
40 LINE(0,80)-(255,80),3
50 LINE(0,91)-(255,91),3
60 PSET(100,150),4:PRINT#1,"よっは゜らい":
70 PSET(X,Y),8:FOR T=0 TO 50
80 NEXT T:X=X+1:Y=Y+1:SC=SC+1
90 IF STRIG(0) THEN Y=Y-2
100 IF Y=80 OR Y=91 THEN 140
110 IF X=255 THEN 140
120 IF X=250 AND Y=>83 AND Y<=83+4 THEN
150
130 GOTO 70
140 PSET(30,50),4:PRINT#1,"GAME OVER
";SC;"POINT":IF STICK(0)<>7 THEN 140 ELS
E RUN
150 BEEP:SC=SC+50:X=0:Y=81:GOTO 70
```

■変数リスト
X，Y……自分の座標
SC……スコア
（これだけ）

■プログラムの説明

10〜 20	初期設定
30〜 60	画面作成
70〜 90	よっぱらいが動く
100〜130	衝突判定
140	ゲームオーバー
150	面クリア処理

■参考
マイコンベーシックマガジン
'84年6月号
「フラフラゲーム」

〈THE・よっぱらい屋〉ゲームにつけたなまえがいいネ。道のあいだをスペースキーを押し離ししながら進む。この地点でゆみは、ぴょーんと道の外へ出ちゃいました。つまり微妙にキーをたたけない子なんです。

●1画面なのにタイトルが漢字の『神経衰弱』

神経衰弱
FOR FM-7/NEW7/77

❁文字・キャラクタの神経衰弱

神経衰弱のゲームは最近投稿数も多いし、SYMBOL文を使ったキャラクタパズルも多いけれど、2つをあわせたゲームはこれがはじめてだったと思う。

遊び方は要するに神経衰弱だけれど、リストを打ちこむときにたまに目くらましをくらうクォーテーションマークとか、セミコロンとか、アポストロフィとか、そんなキャラクタがたまにポコッと画面に現れて、それを神経衰弱していくなんて、ちょっと楽しい雰囲気のある作品。4×4の16マスだから、衰弱するほどでもないしね。

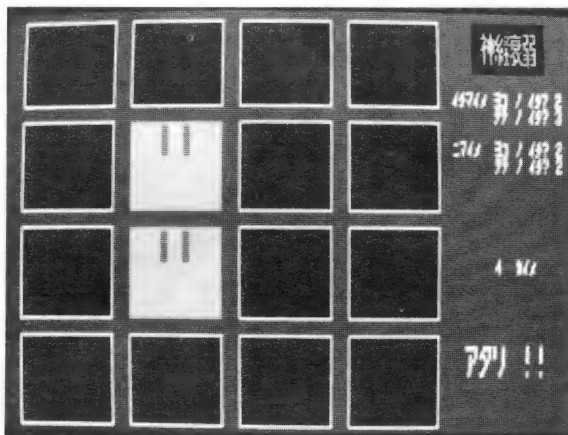
❁ゲームスタートまでちょい待ち

メロディが鳴ったらスタート。各マス目の座標は左上端が(1,1)、右下端が(4,4)ということにしてある。

この座標を横の位置、縦の位置の順にキーインして、1枚、2枚とカードをめくっていくのだ。

配置されるキャラクタは、毎回変化する。キャラクタを決めてから配置を考えるまで、約30秒の時間がかかるので、ちょい待つことになるよ。

もういちどプレイするときは、Yキー。

軽く頭の体操をしたいときなんかにいい、ソフトパズルというところかな。

▲チョンチョン、見っけ！

■変数リスト
- K（）……漢字読み込み用
- I，T……ループ用
- A，B……マス目表示用
- AT……当たり回数
- P……見た回数
- WW，W……キャラクタ配置に利用
- W$……配置キャラクタ
- X1，X2，Y1，Y2……マス目の座標
- S（）……キャラクタ当たりチェック用
- C……メッセージ消却座標
- I$，V……キー入力用

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定，タイトル
15	マス目表示
20～30	漢字表示，キャラクタ配置
35	ゲームエンドチェック，回数表示
40～45	キー入力，表示
50	当たりチェック
55	ゲームエンド
60	マス目表示サブ
65	キー入力サブルーチン
70～75	メッセージ消去サブ・漢字データ

■チェックポイント

一画面ギリギリに作ってあるので，一画面内に収める改造は苦しいね。キャラクタを英数字及び記号に限定させてみよう。

20行のRND＊214＋33をRND＊86＋33にしてみてね。

（たけちゃん）

1画面プログラム9

```
10 COLOR7,1:WIDTH80,25:DEFINT A-Z:DIM K(63):FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:PLAY"T150
L32V12O6B4C4D4B4C4D2":FORI=40TO46:SYMBOL(I,I),"SINKEI SUIJAKU",5,5,6,,XOR:NEXT
15 RANDOMIZETIME:FORT=0TO10000:NEXT:CLS:FORB=5TO155STEP50:FORA=20TO380STEP120:LI
NE(A,B)-(A+100,B+42),PSET,7,B:PAINT(A+1,B+1),0,7:NEXT:NEXT:LOCATE67,15:PRINT" 0
 ｶｲﾒ":RESTORE:FORI=0TO63:READK(I):NEXT:AT=0:P=0:LINE(520,5)-(603,30),PSET,0,BF
20 PUT@(530,10)-(593,25),K,PSET,4:COLOR=(6,0):WW=RND*214+33:FOR W=WW TO WW+7
25 W$=CHR$(W):X1=RND*3:Y1=RND*3:X2=RND*3:Y2=RND*3:IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN25
30 IF S(X1,Y1)>0 OR S(X2,Y2)>0 THEN25 ELSE S(X1,Y1)=W:S(X2,Y2)=W:SYMBOL(X1*120+3
8,Y1*50+7),W$,8,5,6:SYMBOL(X2*120+38,Y2*50+7),W$,8,5,6:NEXT:PLAY"CDEFG2FEDC2"
35 IF AT=8 THEN55 ELSE P=P+1:LOCATE67,15:PRINT P:C=37:GOSUB70:C=61:GOSUB70
40 LOCATE62,5:PRINT"ｲﾁﾏｲﾒ ﾖｺ ﾉ ｲﾁ?";:GOSUB65:X1=V:LOCATE68,6:PRINT"ﾀﾃ ﾉ ｲﾁ?";:GO
SUB65:Y1=V:IF S(X1,Y1)=0 THEN BEEP:C=37:GOSUB70:GOTO40:ELSE A=X1:B=Y1:GOSUB60
45 LOCATE62,8:PRINT"ﾆﾏｲﾒ  ﾖｺ ﾉ ｲﾁ?";:GOSUB65:X2=V:LOCATE68,9:PRINT"ﾀﾃ ﾉ ｲﾁ?";:GO
SUB65:Y2=V:IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN BEEP:C=61:GOSUB70:GOTO45:ELSE A=X2:B=Y2
50 IF S(X2,Y2)=0 THEN BEEP:C=61:GOSUB70:GOTO45:ELSE GOSUB60:FORT=0TO5000:NEXT:IF
 S(X1,Y1)=S(X2,Y2) THEN S(X1,Y1)=0:S(X2,Y2)=0:FORI=0TO21:PLAY"CD":SYMBOL(510,160
),"ｱﾀﾘ !!",2,2,3,,XOR:NEXT:AT=AT+1:GOTO35 ELSE GOSUB60:A=X1:B=Y1:GOSUB60:GOTO35
55 SYMBOL(490,160),"REPLAY Y?",2,2:I$=INPUT$(1):IFI$="Y"ORI$="y"THEN15 ELSE END
60 PLAY"EFGEFG":LINE(A*120+20,B*50+5)-(A*120+120,B*50+47),XOR,4,BF:RETURN
65 I$=INPUT$(1):V=VAL(I$)-1:IF V>3ORV<0 THEN BEEP:GOTO65 ELSE PRINT V+1:RETURN
70 LINE(492,C)÷(635,C+21),PSET,1,BF:RETURN:DATA6168,1536,192,16191,6168,3087,-16
385,771,-488,6208,-32768,771,1791,12489,4092,771,3291,24966,2052,16191
75 DATA6363,31513,-16385,12336,16127,3072,2052,12336,32475,6342,4092,16191,-1002
1,16326,192,771,6399,1734,818,771,6168,1567,-29644,15163,6168,26310,15128,771,61
68,26310,792,15163,6168,26310,876,771,6168,1542,967,771,6168,1567,-28925,32575
```


➡フリップフロップ（デジタル回路）／フォルテシモ　6、スーパーマルチコート（レンズのコーティング）　7、スーパーマン　☆むちゃくちゃなクイズだったけど、みんないくつできたかな？☆

クラック　バルーン

CRACK BALLOON
FOR FM-7/NEW7/77

●扇風機の動きがとてもリアルだよ！

BY 原田泰蔵

2日に1回約2時間のパソコン

初めて採用されました。夜の10時に編集部から電話があったときはもう感動で胸がいっぱいでした。今度はコンスト付きゲームを送る予定です。

⚽面クリアのたびに風船が重くなる

完成度の高い、夢のある1画面プログラム。

4、6キーで画面下の扇風機を操作しよう。もちろん扇風機は、上へ風を送り、上から降りてくる風船をフワフワと上昇させるのだ。風船が赤いトゲにあたるとパチンと割れて10点追加。23個とも割れば1面クリアだ。

風船が1個でも地上に落ちてしまうとゲームオーバー。リプレイは、なにかキーを押すこと。

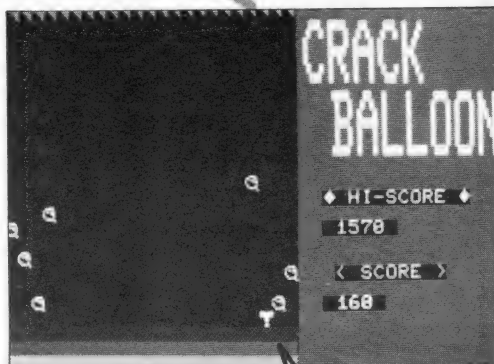
最初はわりとかんたんだけど、クリアするたびに風船がだんだん重くなって難しくなるぞ。

クルクルクル、あっ、あっちにも行かなくちゃ、クルクルクル

1画面プログラム10

```
10 DEFINTA-Z:COLOR7,0:WIDTH40,25:DIM F%(7),S1%(7),S2%(7),Y(25):V=10:C=7
20 FORI=0TO7:READF%(I):NEXT:FORI=0TO7:READS1%(I):NEXT:FORI=0TO7:READS2%(I):NEXT
30 LINE(639,0)-(369,199),PSET,1,BF:PLAY"v15o8r1c5":SYMBOL(375,10),"CRACK",4,5,2
40 Q=4:SYMBOL(410,50),"BALLOON",4,5,2:LINE(0,24)-(22,24),CHR$(254),5
50 LINE(0,22)-(22,22),CHR$(254),1:LINE(0,23)-(22,23),"■",1:FORT=0TO1000:NEXTT
60 LINE(0,0)-(22,0),"◥",2:FORR=0TO23:Y(R)=5:NEXTR:COLOR6:LOCATE25,13
70 PRINT"◆ HI-SCORE ◆":LOCATE25,15:PRINTHI:LOCATE26,18:PRINT"< SCORE >"
80 IF F=23 THEN 180 ELSE IF INT(RND*4)=0 THEN X=INT(RND*23):IF Y(X)=1 THEN 100 E
LSE LOCATEX,Y(X):PRINT" ";:Y(X)=Y(X)+1
90 IF Y(X)<>1 THEN PUT@(X*16,Y(X)*8)-(X*16+15,Y(X)*8+7),F%,PSET,C
100 A$=INKEY$:LOCATEV,21:PRINT" ";:V=V-(A$="4")*(V>0)+(A$="6")*(V<22)
110 N=N+1:IFN=1THENPUT@(V*16,21*8)-(V*16+15,21*8+7),S1%,PSET,7:BEEP1:BEEP0 ELSE
PUT@(V*16,21*8)-(V*16+15,21*8+7),S2%,PSET,7:BEEP1:BEEP0:N=0
120 IFY(V)<>1ANDINT(RND*Q)+1=2 THEN LOCATEV,Y(V):PRINT" ";:Y(V)=Y(V)-1:PUT@(V*16
,Y(V)*8)-(V*16+15,Y(V)*8+7),F%,PSET,C:IFY(V)=1 THEN SC=SC+10:GOSUB160
130 IFY(X)=21THENGOSUB160:SYMBOL(30,65),"GAME OVER",4,4,6:GOTO140 ELSE GOTO 80
140 PLAY"164edcaga":LOCATE3,15::PRINT" Hit Any Key ";:IF SC>HI THEN HI=SC
150 IFINKEY$<>""THENLINE(0,0)-(639,199),PSET,0,BF:SC=0:F=0:C=7:GOTO30 ELSE 140
160 LOCATEV,Y(V):SOUND8,16:SOUND7,246:SOUND6,10:SOUND11,3:SOUND12,9:SOUND13,1
170 COLOR7:PRINT"■";:F=F+1:LOCATE25,20:PRINTSC:LOCATEV,Y(V):PRINT" ";:RETURN
180 C=C-1:F=0:Q=Q+1:IF C<=0 THEN C=7:Q=11:GOTO 60 ELSE GOTO 60
190 DATA 4080,28684,-31134,-32718,-16382,12300,4084,3,-865,-1,-865,992,864,448
200 DATA 128,992,3228,4092,3228,992,864,448,128,992
```

チェックポイント

```
120 V1=V:GOSUB190:V1=V+(V>0):Q=Q+3:GOSUB190:V1=V-(V<22):GOSUB190:Q=Q-3
190 IFY(V1)<>1ANDINT(RND*Q)+1=2THENLOCATEV1,Y(V1):PRINT" ";:Y(V1)=Y(V1)-1:PUT@(V
1*16,Y(V1)*8)-(V1*16+15,Y(V1)*8+7),F%,PSET,C:IFY(V1)=1THENSC=SC+10:GOSUB160
200 RETURN:DATA 4080,28684,-31134,-32718,-16382,12300,4084,3,-865,-1,-865,992,86
4,448,128,992,3228,4092,3228,992,864,448,128,992
```

■変数リスト

F%( )……風船のキャラクタ
S1%( ), S2%( )……扇風機のキャラクタ
Y( ), X……風船の座標
V……扇風機のX座標
C……風船の色
Q……風船の重さ
HI……ハイスコア
F……風船を割った数
A$……キー入力
N……扇風機表示用
SC……スコア

■プログラムの説明

行	内容
10～ 20	初期設定
30～ 70	画面設定
80～ 90	風船の落下・表示
100～110	扇風機の移動・表示
120	風船の上昇・表示
130～150	GAMEOVER
160～170	風船破裂
180	面クリア
190～200	キャラクタデータ

■チェックポイント

風船が飛んでいる感じがよく出ているね。ただし，扇風機の風が風船1つにしか当らないのはおかしいね。そこでオリジナルプログラムの120・190·200の各行をリストのように打ち直して，160～170行のVをすべてV1に直そう。3つの風船に風が当たるようになるよ。

（たけちゃん）

〈CRACK BALLOON〉3面までやったけど,まだまだ簡単だね。面が進むにつれて、ふうせんが重くなり、下からあげるのに時間がかかる。4面以上がどれくらい難しくなるのか、やってみたい作品。

●爆弾処理工場で命がけバイト『BOMB FACTORY』

ボム BOMB ファクトリー FACTORY
FOR X1シリーズ
Hu-BASIC（要G-RAM）

合格したら、3日に1本、ソフトを送ります！

2回も載ってしまってとても㊙な気分です。この調子で、3月19日（入試発表日）も㊙になりたいなあ。話は変わりますが、編集部のクーさんとボクはソックリではないか!?

BY 伊藤純孝

ついた時給1000円のアルバイト先は、爆弾処理工場だったのだ。

画面上からコロコロと転がってくる3色に分離された爆弾ボールを、同じ色の箱に落とせば安全処理。もし違う色の箱に落としてしまうと、キミの人生はゲームオーバーになってしまうのだ。

機械の操作法は単純明快。スペースキーを押しているあいだは、パイプのところどころにある弁が反対側に傾き、はなすともとにもどる。ボールの転がってきたころあいを見はからって、スペースキーを押したりはなしたりして、正しい色の箱に導いてやればいいのだ。

㊙これは時給1000円でも割にあわない

給料のいい仕事には必ず〝何か〟がある！　キミがある日、やっとたどり

変な話だけど、3回人生をゲームオーバーしてしまうと、ホントのゲームオーバーになります。なお、スタート、リプレイとも何かキーを押せばOK。

まあ、最初の1個くらいはかんたんに処理できるけど、ちょっとでも操作をまちがえると、もはや取りかえしのきかなくなることがあるので十分注意。なお画面の両端はつながってるよ。

1画面プログラム11

```
1 WIDTH40:COLOR7:PRINT"ｈ":DEFFNM$=MID$(A$,I,1):DEFINTA-Z:READA$:FORI=1TO193:IFFN
M$="A"PRINT"\ \";ELSEIFFNM$="B"PRINT"/ /";ELSEIFFNM$="C"PRINT"/  \";ELSEIFFNM$="
D"PRINT"\  /";ELSEIFFNM$="E"PRINT"| |";:ELSEFORJ=1TOVAL(FNM$):PRINT" ";:NEXT
2 NEXT:DEFFNS$=SCRN$(BX(I),BY(I),1):DIMBX(3),BY(3),BC(3),BP(3),PX(6),PY(6):BK=1:
SC=0:H=100:M=0:C=47:BO$="〆■↰↓←←←←←←|→→→→|":COLOR2:FORI=1TO6:READPX(I),PY(I):L
OCATEPX(I),PY(I):PRINT"\":NEXT:COLOR7:FORI=1TO3:READBP(I):COLORI:LOCATEI*11-4,22
:PRINTBO$:NEXT
3 COLOR7:LINE(0,24)-(39,24),"-":PRINTUSING"ｋSCORE:### TOP:###:MISS  #",SC,H,M:PR
INT"ｋｈPUSH ANY KEY";:DA$=INPUT$(1)::PRINT"ｋｈｔ";:FORI=1TO3:BX(I)=BP(RND*2+1):BY(I
)=2:BC(I)=RND*2+1:NEXT:LOCATEBX(1),BY(1):COLORBC(1):PRINT"●":PAUSE10:COLOR7
4 S=-STRIG(0):COLOR2:FORI=1TO6:LOCATEPX(I),PY(I):IFS=1PRINT" /":ELSEPRINT"\ "
5 NEXT:COLOR7:C=C-1:IFC=0IFBK<3BK=BK+1:C=47'BY SUMITAKA.ITO.
6 FORI=1TOBK:LOCATEBX(I),BY(I):PRINT" ";:BY(I)=BY(I)+1:IF FNS$="/"BX(I)=BX(I)-1
ELSE IFFNS$="\"ORFNS$="| "BX(I)=BX(I)+1'FROM DEC.31,1984-JAN.1,1985
7 IF BX(I)<0THEN BX(I)=39:BY(I)=BY(I)-1 ELSE IF BX(I)>39 BX(I)=0:BY(I)=BY(I)+1
8 IF(FNS$="■")IFPEEK@(&H2000+BX(I)+BY(I)*40)=BC(I)SC=SC+10:BEEP:BX(I)=BP(RND*2+1
):BY(I)=2:BC(I)=RND*2+1:PRINTUSING"ｋ↑←←###",SC:ELSEBX(I)=BP(I):BY(I)=2:BC(I)=RND
*2+1:FORJ=1TO40:BEEP1:PALET0,2:PALET:BEEP0:NEXT:M=M+1:IFM<4PRINT"ｋ↑↑↑←";M
9 BEEP1:COLORBC(I):LOCATEBX(I),BY(I):PRINT"●":COLOR7:BEEP0:PAUSE2/BK:NEXTI:IFM>=
3:BEEP0:PRINT"ｋ↓GAMEOVER";:DA$=INPUT$(1):PRINT"ｋ↓ｔ":M=0:BK=1:C=47:FORI=1TO3:LOCA
TEBX(I),BY(I):PRINT" ":NEXT:IFSC>H H=SC:SC=0:GOTO3:ELSESC=0:GOTO3ELSEGOTO4
10 DATA 4E78E9E7E78E9E7E78E9E7A78A9A8A77C8C7C66BA6BA5BA55B2A4B2E3B2A8B4A2B3A2B4A
6B6AB5AB6A4B8D7D8A2B9C7C9AB9BA5BA9D9B2E3B2A8C8B3A2B4A6BA6B5AB6A4B2A4B7D8A2B4A2B8
B55AB6AB8B66D8D8B86A9E8E6,6,7,23,6,35,6,0,13,14,15,29,12,5,23,35
```

■変数リスト

FNM$……画面作成用ユーザー定義関数
FNS$……画面読込み用ユーザー定義関数
A$……画面データ読込み用
BX(　)、BY(　)、BC(　)……ボールの座標と色
PX(　)、PY(　)……ゲートの座標
BP(　)……ボールの初期位置
BK……ボールの数
SC……スコア
H……ハイスコア
C……ボールの周期用

■プログラムの説明

1～3	初期設定、画面作成
4	キー入力、ゲート開閉
5	ボールの周期調整
6	ボール落下、判定処理
7	画面左右の処理
8	同じ色のボックスにボールが入ったか判定処理・爆発
9	ゲームオーバー判定処理
10	画面データ

■制御文字の入力方法

Hu-BASIC（CZ-8CB01／CZ-8FB01）を起動したら、ダイレクトで、POKE &H01A2, &HB7　を実行。こうするとESCキーを押すことによって、制御文字を入力できる。

例えば8行の〝^k↑←←〟はESCキーを押したら、CTRLキーとKを同時に押す…^k。ESCキーを押したら、CTRLキーとIを同時に押す…^I。ESCキーを押したら、カーソルキーの←を押す…←。というように入力する。

なおturboBASIC（CZ-8FB02）ではこの方法が使えないので、CZ-8CB01か、CZ-8FB01を起動して入力するか、PRINT#0 CHR$(　)を使って入力してください。

（パンプ）

<BOMB FACTORY> 赤、青、紫の爆弾を道の途中にあるべんをうまく開閉して同じ色の箱に入れる。べんは全部いっしょに開閉するので、1ヵ所だけ見ているとすぐ他の爆弾がいらんところへ入っちゃう。あ〜!!　赤の爆弾が青の箱に……。

●パンプが作ったパンプネコのゲーム『ぺっちゃんこ』

FOR X1シリーズ
Hu-BASIC

```
10 WIDTH40:INIT:DEFINTA-Z:CLICKOFF:REPEATON:FORI=1TO4:READM(I+I),U(I):NEXT:T=1:H
=0:S$=STRING$(8,0):TEMPO2222:PLAY"O6R0:O4":LOCATE15,12:CFLASH1:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ"
20 INIT:FORI=32TO90:A$="":FORJ=1TO8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A
/2):NEXT:IF I>47 AND I<58 THEN DEFCHR$(I)=S$+A$+A$ ELSE DEFCHR$(I)=A$+S$+A$
30 NEXT:FORI=33TO39:READD$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT:DEFCHR$(42)=RIGHT$(CGPAT$
(48),24):FORI=1TO4:READD(I),D$(I),E(I),E$(I):BEEP:NEXT:CGEN1:CLS:P$="CDEFGAB+C"
40 Q$="G9F0EDC":R$=":F9FEEDDCCRR":LINE(1,1)-(27,23)," ",BF:IFU(1)<H THENU(1)=H
50 GOSUB100:FORI=1TO50:REPEAT:X=RND*22+3:Y=RND*18+3:UNTILCHARACTER$(X,Y)=" ":LOC
ATEX,Y:PRINTCHR$(35+(I>T*5)):PLAY"C":NEXT:FORI=1TOU(3):REPEAT:X=RND*22+3:Y=RND*1
8+3:UNTILCHARACTER$(X,Y)=" ":LOCATEX,Y:PRINT"!":PLAY"B":NEXT:CA=&H3029:OUTCA,36
60 S=STICK(0):N=INP(CA+M(S)):IFN<34 THENOUTCA,32:CA=CA+M(S):OUTCA,35+S/2ELSE80
70 PLAYCHR$(67+S/2):IFN=33 THENOUTCA,36:PLAYP$:U(2)=U(2)+10:U(3)=U(3)-1:GOSUB100
:IFU(3)=0 THENT=T+1:H=U(2):U(3)=9+T:U(4)=U(4)+1:PLAY"C9RERGR+CRRRCRRR0":GOTO40
80 I=0:REPEAT:BA=CA:I=I+2:REPEAT:REPEAT:BA=BA+M(I):NB=INP(BA):UNTILNB>32:IF NB=3
5 THENOUTBA,32:OUTBA-M(I),35:IF CA=BA-M(I) THENCA=CA-M(I):NB=32:I=8:PLAY":A0RA"
90 UNTIL NB<35:UNTIL I=8:N=33:ON INP(CA)-32 GOTO 70,110,110:OUT CA,36:GOTO 60
100 FORI=1TO4:LOCATE D(I),I*4-2:PRINTD$(I);:LOCATE E(I),I*4-1:PRINTUSINGE$(I);U(
I)+(I=4);:NEXT:LOCATE30,20:PRINT"BY.PAMPUU":LINE(0,0)-(28,24),CHR$(34),B:RETURN
110 PLAYQ$:U(4)=U(4)-1:H=U(2):IFU(4)=0 THENT=1:U(2)=0:U(3)=10:U(4)=3:PLAYR$:CLS
120 PAUSE9:GOTO40:DATA 40,0,-1,0,1,10,-40,3,00103020200000000010302020000000183C
7E7E7E7E3C18,007E7E7E7E7E7E007EFFFFFFFFFFFF7E0030404000000000,007E7E7E7E7E7E007E
FFFFFFFFFFFF7E0030404000000000,0024000000181800247EFFDB7EBD3CE7245AFFDB7EBD3CE7
130 DATA 0000000000202000187CBEFE7D3A3C7C187CBEFE7D3A3C7C,0000000000040400183E7D
7FBE5C3C3E183E7D7FBE5C3C3E,0000000010100800247EFFFF7EBD3CE7247EFFFF7EBD3CE7
140 DATA 30,HI-SCORE,33,**###,33,SCORE,33,**###,32,OOLONG,36,**,35,CAT,36,**
```

■変数リスト

M( )……移動のための増減値
U( )……ハイスコア、スコア、ウーロン、ネコの数
T……面数
S$、A$、A、D$……PCG設定
D( )、D$( )、E( )、E$( )……スコア表示
P$、Q$、R$……各種効果音
X、Y……ブロック、ウーロンの座標
CA、BA……ネコ、ブロックの番地
S……キー入力
N、NB……キャラクタコード

■プログラムの説明

10	初期設定
20〜30	PCG設定
40〜50	画面作成
60	キー入力、処理
70	ウーロンを取ったか、判定処理、面クリア判定処理
80〜90	ブロック移動処理
100	スコア表示サブ
110	ネコつぶれ処理、ゲームオーバー判定処理
120〜140	移動、PCG、スコアデータ

1画面プログラム史上最高の傑作!

アイデア抜群! キャラクタもよく見ると、パンプネコなのでグンバツ。

少なくとも、今までただひとりとして、このゲームに似たものを見た者はいないであろう。あるいは、このゲーム、1画面プログラムでありながら市販ソフトにだって負けないかもしれない。……ちょっとおおげさっぽい?

こういうゲームをポシェットにのせられて、私たちは幸福だ、のわんちって。パンプ特製のおすすめゲームなんだもんね。

ブロックが迫る!

キミが操作するのは、このへんにも顔を出してるパンプネコ。テンキーで動かして、緑色の「幻の宝石ウーロン」を取っていこう。10個取れば1面クリアで、パンプネコ(最初は3匹)が1匹ふえるぞ。

で、このゲームのすごいところは、なんと四方八方に散らばっているブロックがパンプネコに向かって、ジリジリと迫ってくるところだ!くえー、これはこわいよ!

ブロックは50個あって、最初は5個しか動かないのでラクチンクリア。でも2面では10個、3面では15個、なんと最終の10面では50個全部がパンプネコめがけて迫ってくるのだ。

▲よ〜く見るとちゃんとパンプネコ!

ホッホッ、10面をキミはクリアできるかな? 多分、できないだろーなあ。

このゲーム、アイデアは1月末くらいに出たんだ。パンプネコをキャラクタにした1画面プログラムを作ろうということで、日夜、パンプ自身がX1と戦って2カ月。締め切りを2週間もすぎてやっと完成したゲームだぞ。

BYパンプ

べ〜

えへへへ、よく自分の運命がわかってるじゃない

あはははは、今回はマイナス覚悟しております。なにしろ3月半ばにしてまだゲームができてなあい? 写真と原稿はとっくにできているのにネェ。あはははは不思議だなあ〜のわんちって。

ポシェット裏面場

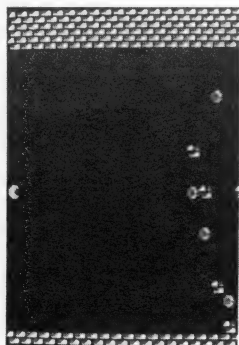
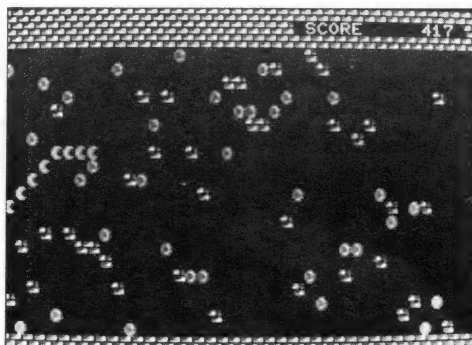
〈愛知県・おばか〉塾の国語のK先生は文章を読みまちがえると、「やだあ、やめてよ」とおかまちっくにしゃべる。さらに真冬の教室に花火を持ち込み、床をこがして喜んでいた。ちなみに彼は大学に通っている。☆一度授業を受けてみたいな☆

●横スクロールで成長していく『MACHINE GO!!』

MACHINE GO!
マシン　ゴー

FOR X1シリーズ
Hu-BASIC

BY G.kun このプログラムはマシン語勉強に最適

模型部、日曜大工クラブ副部長、生徒会副部長とポシェット創刊号のころから比べて出世した私。今日も薄暗い自室で愛機のX1とアセンブラの勉強をしています。

▲ゲームスタート！　画面が左へスクロールしていくぞ

▲エサを食べるたびにマシンくんがスクスク……。だんだんやりにくくなってくるなあ。

❂マシンくん、ゴー!!

タイトル通りマシン語ルーチンを使ったゲームなんだけど、登場する主人公キャラクタ（単なる円グラフ）の名前が特に書いてなかったので、編集部で勝手に〝マシンくん〟と名づけてしまった。だから、このゲームはマシンくんが突き進むゲームなんですね。

作者のG.kunはマシン語勉強中で試しに作った横スクロール用のルーチンの性能をためすためにこのゲームを作ったんだそうだ。290〜310行のDATA文と110行とをセットにして他のプログラムに組みこめば、&HE000をコールするだけで、上3行と下1行を除いた21行分を1キャラクタ分右から左へスクロールさせてくれるぞ。

❂オマケもついてるよ!!

ゲームはスクロール＋スネークゲーム。2 8キーでマシンくんを上下させ、壁をよけながらまるいエサを食べていくのだ。ただしエサを食べるとマシンくんが成長してだんだん難しくなってくるのだ。

1つ進むと1ポイント、エサは10ポイント。リプレイキーはないので、チェックポイントとオマケリスト参照！

1画面プログラム13

```
100 WIDTH 40:CLS 4:INIT:DEFINT A-Z:CLR:PLAY 500:REPEAT OFF:CLICK OFF
110 CLEAR &HE000:FOR A=&HE000 TO &HE032:READ B$:POKE A,VAL("&H"+B$):NEXT
120 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
130 DEFCHR$(&H41)=HEXCHR$("0000000000000003C7EF8F0F0F87E3C3C7EF8F0F0F87E3C")
140 DEFCHR$(&H42)=HEXCHR$("3C7EFFFFFFFF7E3C001804040004180000180404000041800")
150 DEFCHR$(&H43)=HEXCHR$("3070F30003073F00F7F7F7007F7F7F000010F00000010F00")
160 S=0:Y=13:X=0:CGEN 1:LINE (0,0)-(39,24),"C",BF:CGEN
170 LOCATE 15,13:PRINT "  START  ":PAUSE 10:BEEP 1:GOSUB 280
180 LOCATE 24, 1:CGEN:PRINT USING " SCORE   ##### ";S:CGEN 1
190 LOCATE X , Y:PRINT "A":T=STICK(0):IF T=0 THEN 230 ELSE YY=Y
200 IF T=8 THEN YY=YY-1:GOTO 220
210 IF T=2 THEN YY=YY+1:GOTO 220
220 IF YY<24 AND YY>2 THEN Y=YY
230 LOCATE 38,INT(RND(1)*21+3):PRINT "B";
240 LOCATE 38,INT(RND(1)*21+3):PRINT "C";
250 CALL &HE000:S=S+1:A$=CHARACTER$(X,Y):IF A$=" " THEN 180
260 IF A$="B" THEN S=S+10:BEEP:X=INT(S/50):GOTO 180
270 PLAY "O1CDCD":GOSUB 280:GOTO 160
280 FOR A=0 TO 39:CALL &HE000:NEXT:BEEP 0:RETURN
290 DATA  01,78,30,16,27,03,ED,78,0B,ED,79,CB,A0,03,ED,78,0B
300 DATA  ED,79,CB,E0,03,78,FE,33,DA,27,E0,79,FE,BF,DA,27,E0
310 DATA  3E,20,ED,79,C9,15,C2,05,E0,3E,20,ED,79,03,C3,03,E0
320 '********************   1985/02/11(MON)  By G.Kun  *******
```

■変数リスト

S……スコア
T……キー入力
X、Y……マシンくんの座標
YY……Yの増減用
A$……マシンくんの進行方向にあるキャラクタ
A、B$……データ読み込み用

■プログラムの説明

行	内容
100	初期設定
110	マシン語読み込み
120〜150	PCG設定
160〜180	画面作成
190〜220	マシンくん表示、キー入力、移動処理
230	ボール表示
240	壁表示
250	横スクロール、移動先がスペースか判定
260	ボールならば得点
270	壁に当たった処理
280	横スクロールルーチン
290〜310	マシン語データ

■チェックポイント

ハイスコア表示とキーを押すことによってゲームが始まるようにしてみた。100行の最後に：H＝0をつけたしてから、おまけリストを入力してみてほしい。プログラムにはまだすき間があるので、サウンドやボーナスなどを加えてもいいでしょう。（バンプ）

オマケのリスト

```
170 LOCATE 15,13:PRINT " ｷｰ ｦ ｵｼﾃﾈ ":REPEAT:UNTIL INKEY$(0)<>"":BEEP1:GOSUB 280
175 LOCATE 1,1:PRINTUSING " HI-SCORE ##### ";H
270 PLAY "O1CDCD":GOSUB 280:IF H<S THEN H=S GOTO 160 ELSE GOTO 160
```


〈MACHINE GO!!〉バックマンに目がないみたいなやつが、えさを食べながら壁にあたらないようにして進む。でもえさを食べれば食べるほど、体は大きくなっていくので御用心。

まる対さんかくII

FOR M5(Pro,Jr.)

BASIC-G

●色違いのカラフルまる軍団をたったひとりでやっつけろ!

❂大胆に敵の本拠地に乗りこんだⓢ

ポシェットNo.1で、ⓢはⓜをたくさんやっつけたはずだったが、欲求不満のⓢはもっとたくさんⓜをやっつけたいと、大胆にもⓜの本星へのりこんでいった。

前号掲載の『まる対さんかく』に書いてあったように、本当に送られてきたPartII。今度の画面はカラフルになって、なかなかきれい。

❂止まらないⓢ

RUNすると、両端にⓜ軍団が現れ、キミの乗りこんだⓢは中央からいきなり上昇しはじめる。

カーソルキーでⓢを上下左右にあやつって、Zキーでビーム発射。前作と同様、ⓢは止まらないので機敏なキーテクニックが必要だ。

ⓜはM5のカラーコードの数ほどいる。そして、全部色違いなのだ。カラフルなのもあたりまえ。

ⓜを全部やっつけると1面クリア。クリアするごとに少しずつ難しくなっていくぞ。なにしろ、敵が多いものだから、たいていの場合、ⓢが負けてしまう。この不利な状況のなか、いかに面クリアしていくのかが勝負の見どころ。

おっと、お手紙の最後にアンケートの応募シールがはってあった。「ハガキで」と書いといたんだから、無効!

■変数リスト

X、Y……自機の座標
V、W……自機の移動の際の増分
A、D……自機のキャラクタを変えるのに使用
M、N……自機のワープに使用
C……自機のキャラクタナンバー
J……敵のスプライトナンバー
R……敵のスピード
B……ミサイルに当たったスプライトナンバー
E……自機に当たったスプライトナンバー
O……面クリアの判定に使用
K……キー入力用
S……スコア

■プログラムの説明

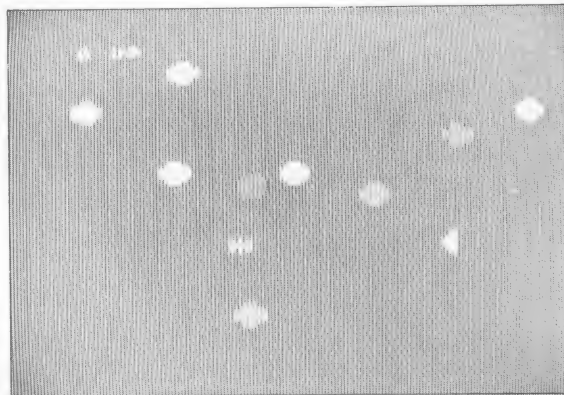
1～2	エラー処理、初期設定
3	敵の表示
4	スコア表示、敵の移動
5～6	キー入力、自機の移動
7～8	ワープ処理
9	自機の表示
10	ミサイル発射
11	面クリア
12	ミサイル命中処理
13	ゲームオーバー

1画面プログラム14

```
1 on error gosub $E:$E:resume:return:Pri
nt "RL":erase:S=0:X=120:Y=90:N=176:W=-8
2 bcol 13:J=1:O=0:R=7:A=152:D=155
3 V=0:C=154:mag 1:scod 0,C:scod 1,42:sco
l 1,10:$C:for I=2 to 11:scod I,225:scol
I,I+1:loc I to(rnd(1)*248),rnd(N):next
4 Print "K    ";S;"ひき":J=J+1:move J to rn
d(240),rnd(N),rnd(R)+1:if J>10 then J=1
5 B=coinc(1):K=inkey(0):if K=54 then C=A
:V=-8:W=0 else if K=55 then C=D:V=8:W=0
6 scol 0,7:M=240:if K=51 then C=154:V=0:
W=-8 else if K=46 then C=153:V=0:W=8
7 if X<0 then X=M else if X>M then X=0
8 if Y<0 then Y=N else if Y>N then Y=0
9 X=X+V:Y=Y+W:scod 0,C:loc 0 to X,Y
10 if(K=33)*(status(1)=0)then Play "l16o
6ec":loc 1 to X+V,Y+W:move 1 steP V,W,2
11 E=coinc(0):if O>9 then O=0:R=R-1:Play
 "a8l16eef8er898a":sleeP 2:cls:goto $C
12 if B>1 then Play "o6cd":S=S+1:O=O+1:e
rase 1,B:goto 4 else if E<0 then goto 4
13 erase 0:for I=15 to 0 steP-1:s9 3,5,I
:sleeP 1,5:next:Print,"↓↓↓↓↓↓↓→→→GAME OV
ER":$A:if asw(0)then goto 1 else goto $A
```

BY 藤田康二

『まる対さんかく』にあきたというキミに、このゲームを捧げる(とさりげなく前作のCM)。しかし、もう高3だというのにこんなことしていてい一のかねー?

『まる対さんかく』がムズけりゃこのゲームはできない

▲多勢に無勢を絵に書いたようなゲーム。カラー写真のほうも見よう

ポシェット裏面場 〈千葉県・秋元和弘クン〉コンピュータとアニメが好きなやつはクライとよく言われるが、僕はそんなにクラクないヨ。バイクも好きなのだ。まあバイクもクライといえばクライかもしれないけどネ……。☆ゆみもバイク大好き。何に乗ってるの?☆

ふぃんがーらぷそでぃ

FOR M5(Pro,Jr.)

BASIC-G

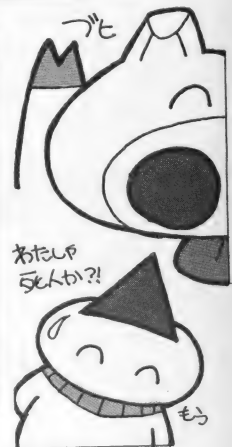
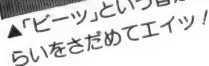
BY だいみょーじん

Hi！ ポシェットもこれで4回目の採用。とってもハッピーだけで、学校の成績を考えると……。

ポシェット創刊以来の常連。M5連盟所属。でも成績が…

●画面も楽しめる音あてゲーム『ふぃんがーらぷそでぃ』

▲「ビーッ」という音がなんとなく「ソー」にきこえた。ねらいをさだめてエイッ！

⚽指だ！

とにかく、指しかない。このゲームの生存理由(レゾンデトル)は指なのだ。しいていえばもうひとつ、鍵盤だね。

その2つをとると、これは音あてゲームなんです。

RUNするといきなり、音が鳴るので、それはなんの音かをあてるわけ。

“ラ”かな、と思ったら、1 2キー（それぞれ左右移動）で指を鍵盤の“ラ”の位置にあわせ、3（または1 2いっぺんに押す、または4）キーをプッシュ。すると、指がグニグニッと伸びて鍵盤を押す。

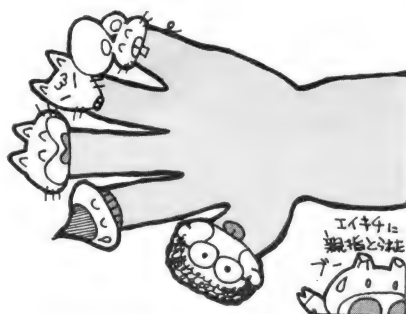
その鍵盤と最初の音があっていれば、1面クリア。次のステージへ進むのだ。

はずれていたら、ソク、ゲームオーバー。リプレイは5～8キーだ。

どの鍵盤にしようかなと迷っているうちにTIMEが0になってしまうと、指がいきなり勝手に伸びていくので、判断はすばやくね。

うろちょろしてるハートを指先でエッチしてしまうと、これもやっぱり、チカンの罪でゲームオーバー。

このゲームは、お子さまの早期音感教育に最適です、なんちゃって。

1画面プログラム15

```
1 print "R":cls:bcol 4:mag 1:scod 1,1:sc
ol 1,7:stchr "0C0C0C0E1F7F7F1E" to 1:for
 A=33 to &F7:color A,&F1:next
2 for A=0 to 2:print,"■ ■ ■■ ■ ■ ■↓↓":
print,rpt$(7,"■");"↑↑↑":next:I=rnd(6)+9
7:play "o5"+chr$(I),"o3"+chr$(I):I=I-99
3 T=80-S*2:loc 1 to 0,176:X=0:if I<0 the
n I=I+7
4 sleep 1,1:A=asw(0):X=X+16*((A=1)-(A=2)
):if(X>0)*(X<240)then move 1 to X,176,1
5 for A=2 to 7:scol A,13:scod A,&E2:if s
tatus(A)=0 then R=rnd(1):loc A to R*240,
rnd(70)+80:move A step-R*2+1,0,rnd(1)+1
6 next:T=T-1:print cursor(2,2)"Time↓↓←←←
";T:if(asw(0)<3)*(T>0)then goto 4
7 for A=20 to 5 step-1:loc 1 to X,A*8:lc
cate X/8,A:print "↓↓◓":sg 2,A*8,15:if c
oinc(1)>1 then goto 9 else next
8 sg 2,,0:if 16*I=X-64 then play,,"l16ce
fgrc":S=S+1:print cursor(4,22)"あったりー! すご
ーい";S;"かいめだよ!!":sleep 3:cls:goto 2
9 sg 2,,0:play,"l8argga4":print cursor(
,22)"やーい!";S+1;"かいめでしっぱいしてやんの!":sleep
3:$0:if asw(1)then run else goto $0
```

■変数リスト

X……指のX座標
I……あてるべき音の番号
T……タイム
S……あてた回数
R……ハート（障害物）の移動用
A……キー入力用、ループ用

■プログラムの説明

1	初期設定、キャラクタ定義
2	鍵盤をかく
3	タイム、指の位置設定
4	指移動
5	ハート移動
6	タイム表示、指をのばすかの判断
7	指をのばす
8	あたり！
9	はずれ！

■チェックポイント

このゲームでは失敗しても、ほんとは何の音だったのかわからないんだ。ちょっとゲームが簡単になっちゃうかもしれないけど表示するよーにしてみよう（1画面ではなくなるけどね）。まず3行のはじめに、Q＝I＋99：を入れます。次に、9行の$O：If………goto $Oまでをとって、かわりにprint cursor（3，23）“いまのは”：chr$（Q）：“だよ！”；をいれます。最後に次の行を加えます。10 if asw（1） then run else goto 10
ただし、表示されるのは「ドレミ……ド」の階名ではなくて、「CDEFGABC」の音名だよ

（くー）

〈ふぃんがー・らぷそでぃ〉聞こえた音の鍵盤めがけて“3”のキーを押すんだけど、途中のハートにあたらぬようにしないと、「1かいめでしっぱいしてやんの」とでてきます。なかなかおもしろいね。

ニンジャ
NINJA 2
FOR MZ-700シリーズ
Hu-BASIC

●忍者の中村くんがモンスターと戦う『NINJA・2』

```
1 DEFINTA-Z:S=0:LABEL"A":INIT"CRT:":CLS:
COLOR,1:CLS:Q=10:X=1:Y=1:A=X:B=Y:O=37:P=
19:CONSOLE1,20,1,38:COLOR,0:CLS:INIT"CRT
:":FORI=1TO19STEP2:COLORRND*6+1:LOCATEIN
T(RND*13)*2+3,I:PRINT"╭▓▓╯";:NEXT
2 FORI=1TO3:T=X:U=Y:I$=INKEY$(0):X=X+(I$
="▓"ANDX>1ANDSCRN$(X-1,Y,1)<>"╮")*2-(I$=
"▓"ANDX<37ANDSCRN$(X+2,Y,1)<>"╭")*2:Y=Y+
(I$="▓"ANDY>1ANDSCRN$(X,Y-1,1)<>"╰")*2-(
I$="▓"ANDY<19ANDSCRN$(X,Y+2,1)<>"╭")*2
3 LOCATET,U:PRINT"  ▓▓  ";:LOCATEX,Y:CO
LOR3:PRINT"┘▓▓╭";:IFI$="Z"LOCATEA,B:P
RINT"  ▓▓  ";:A=X:B=Y:PLAY7,"-DO+A"
4 COLOR2:LOCATEA,B:PRINT"▓▓▓";:NEXT:
K=O:L=P:O=O+SGN(A-O)*2:P=P+SGN(B-P)*2:LO
CATEK,L:PRINT"  ▓▓  ";:C$=SCRN$(O,P,1):
LOCATEO,P:COLOR4:PRINT"@@▓▓MM@";:COLOR
7:IFC$="╭"S=S+10:Q=Q-1:PLAY"+FO"
5 LOCATE10,22:PRINTUSING"SC:####    HS:
####",S,H:IFC$<>"▓"ANDQ>0THEN2ELSELOCATE
12,10:IFQ=0PRINT"CLEAR !";:S=S+100:PLAY7
,"G9+G":"A"ELSEPRINT"GAME OVER";:PLAY7,"
-C9C":I$=INKEY$(1):IFH<S H=S:GOTO1ELSE1
```

■変数リスト
S……スコア
H……ハイスコア
A,B……中村くんの座標
X,Y……照準の座標
T,U……照準の旧座標
O,P……モンスターの座標
K,L……モンスターの旧座標
Q……菓子の数

■プログラムの説明

1	初期設定、画面表示
2	キー入力、照準移動
3	照準移動、ワープ処理
4	中村くん、モンスター表示、菓子をとったかの判断
5	得点の表示、面クリア・ゲームオーバー処理等

■チェックポイント
前回のNINJAのPART2がより難しくなって帰ってきました。毎回のことですが、モンスターが速すぎてゲームができないという人は、2行FORI=1TO3の3を適当に大きくしてください。たぶんいないと思いますが、遅いと思う人は、小さくしてください。1にして面クリアすれば、あなたは超人です。
（エイキチ）

1画面プログラム16

忍者変身まえにウォーミングアップ

最近、妙にのっているMZ-700の謎のおフロ少年・宮後泰孝の前作(Vol.5)に続く第2弾。

ゲームをはじめるまえに注意。キミはこれから忍者の中村くんになるので、そのためのウォーミングアップからはじめよう。次の手順で実行してくれ。

①ディスプレイの前にすわって目を白黒させて首をまわす
②指をポキポキならす
③腹の底から気合を出す

というわけで、RUNさせると、円が10個出てスタート。

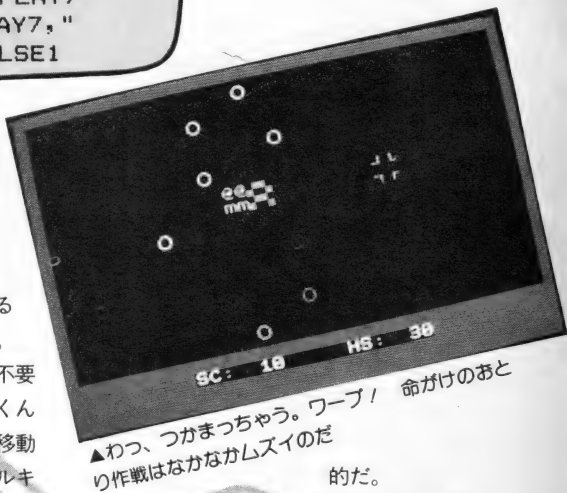
前作を知っている人には不要な説明だけど、忍者の中村くんは照準へワープするという移動方式をとっている。カーソルキーで照準を動かし、Zキーでそこまでワープするわけだ。

そんな忍者の中村くんを追って、モンスターが追っかけてくる。あっこいつ、やっぱりVol.5にのっていた『MONSTER BUILDING』のモンスターだ。

野原に転がっているのは、青酸ソーダの入った〝ドクイリキケン　タベタラ死ヌデ〟のお菓子。モンスターをうまくおびきよせつつ、このお菓子をモンスターに食べさせるのがゲームの目的だ。

10個とも食わせると1面終了。2面目は1面とほとんど変わらない。しかし、3面目はやっぱり同じ。お菓子の位置がランダムに変わるだけなんだよね。でも、おもしろいのでガマンすること。

リプレイはどのキーでもOK。

ついでに暴露してしまうと、この次のページにのっている『SHERIFF』の作者の本名は、上が宮後で、下が泰孝です。

▲わっ、つかまっちゃう。ワープ！　命がけのおとり作戦はなかなかムズイのだ

おはようございます。宮後泰孝です。みなさんも1画面プログラムに青春をかけてみませんか。

賛否両論あるようだけど、1画面プログラム大賛成！

BY 宮後泰孝

ポシェット裏面場　〈宮崎県・いいぼしさちこ〉いまどき40円ポッキリで、ゆみさんとおともだちになれます。☆ゆみは、ちゃーんとはがきを1枚1枚読んでます。だから40円以上の内容になるよう、はがきのすみっこまで、びんびんに書いてちょーらいね☆

●先手必勝、一発必中の緊張銃撃ファイト『SHERIFF』

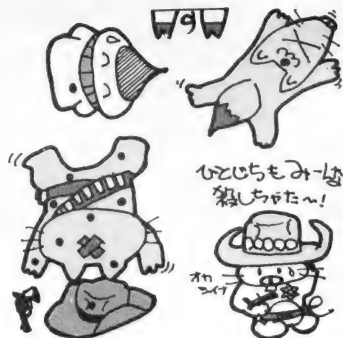
シェリフ SHERIFF

FOR MZ-700シリーズ

Hu-BASIC

❂キミにあげちゃう金星バッジ

平和だった西部のある町に突然現れたギャング団。7人の人質をとって陣をはってしまった。そこで、キミにあげよう保安官バッジ。キミのピストルだけが、町の平和をとりもどすのだ。

左端にならぶ人々があわれな人質、そのまえにいるのがギャング団の用心棒だ。右端からかけつけたキミは、カーソルキーの上下で移動しつつ、Zキーでピストル発射。ギャングにあたれば、ポイントアップ。後ろの人質にあたると、役目を果たせずゲームオーバー。もちろん、ギャングの弾にあたってもゲームオーバーだ。

リプレーはスペースキー。ハイスコアつきの1画面！

ところで、このギャングはときどきワープするのだ。ワープする直前にうってくるので、そのまえに先手必勝！

1画面プログラム17

```
1 DEFINTA-Z:PLAY7:SPEED0:INIT"CRT:":PRIN
T"■",:COLOR6,2:PRINT"[[ SHERIFF ]]■":COL
OR7,0:FORI=1TO7:PRINT"\●/■■ | ■";:
NEXTI:S=0:A=20:B=1:GOSUB6:A$="    ■"
2 LOCATE5,A:PRINTA$;A$;A$;:A=RND*18+1:CO
LOR2:LOCATE6,A:PRINT"●■/■■/ |";:FOR
I=0TO20:I$=INKEY$(0):B=B+(I$="■"ANDB>1)-
(I$="■"ANDB<19):LOCATE37,B:COLOR1:PRINTA
$;" ● ■■>■ |\■    ";
3 IFI$="Z"LOCATE35,B+1:COLOR7:PLAY"-C0":
Z=35:S$=" ":WHILES$=" "ANDZ>=0:S$=SCRN$(
Z,B+1,1):PRINT"_ ■";:Z=Z-1:WEND:PRINT"
■";S$;:IFS$<>" "IFZ>2LOCATE5,A:COLOR2:PR
INTA$;" |/■●■_";:PLAY"E3G+C+CGG":S=S+
20:GOSUB6:GOTO2ELSE5
4 NEXTI:PLAY"-G0":COLOR7:LOCATE8,A:X=8:C
$=" ":WHILEC$=" "ANDX<40:C$=SCRN$(X,A,1)
:PRINT"■ _";:X=X+1:WEND:PRINT"■ ";:IFC$<
>" "LOCATE37,B+1:COLOR1:PRINTA$;A$;"\|■
■_■●";ELSE2
5 COLOR7,1:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER";
:PLAY"E3EEDC-B-A-GCB-C":I$=INKEY$(1):IF
H<S H=S:GOTO 1 ELSE 1
6 COLOR7,0:LOCATE2,24:PRINTUSING"SCORE:#
###        HIGH SCORE:####";S;H;:RETURN
```

■変数リスト

S……スコア
H……ハイスコア
A……敵のY座標
X……敵の弾丸のX座標
B……シェリフのY座標
Z……シェリフの弾丸のX座標
I$……キー入力

■プログラムの説明

1	初期設定
2	敵、シェリフの移動、表示
3	シェリフの発砲
4	敵の発砲
5	ゲームオーバー
6	スコア等表示

■チェックポインソト

一撃必殺のゲームで、人質に一発でもあたるとゲームオーバー。なかなかシビアーなゲームです。

2行のFOR文の最終値を大きくすると敵が遅くなります。

また、3行ELSE5をELSE7、7～8行を以下のようにすると、人質にあたった場合全員倒れて死んでくれます。(一画面に入りませんでした。すいません。)

(エイキチ)

チェックポイント用リスト

```
7 LOCATE0,0:COLOR7,0:FORI=1TO23:PRINT"    ■";:NEXTI
8 LOCATE0,3:COLOR7,0:FORZ=1TO7:PRINT" |/■●■_■■";:NEXTZ:GOTO 5
```


愛怒ゆみちゃん 〈SHERIFF〉人質を撃たないように気をつけて、ギャングを撃つゲーム。おもわず熱中してしまいました。しかし、スコアーのほうは、たったの80しか行きません。えーん、えーん。ゆみは人質を何十人も殺しちゃったよーん。

●サンタが輪なげで馬をつかまえる『SANTAR HORSE』

サンター　ホース

SANTAR HORSE

FOR MZ-2000(+G-RAM1,2)/2200

MZ-1Z001

BY あき多浪

MZ-2000を掲げて行動する「YATOMI・MZ・BOYS」

プログラム……そのはかなさに美を求める男たち「YATOMI・MZ・BOYS」。

季節はずれだけど楽しいよ

ホエホエ、これは楽しいぞ。どうやら作ったのは去年の12月らしいけど、もっと早く作ってくれるとちょうどタイミングよかったんだけどねえ。なぜか、12月5日のポシェットではなく、もはや春も盛りの4月にクリスマスのゲームなのだ。

はっきりいって、このサンタはドジなんです。たいせつなソリをひいてくれるトナカイの赤い鼻を見て笑ってしまったために機嫌をそこね、逃げられてしまったというわけ。

そこへ通りかかった不運な馬の群れ。サンタはカウボーイと化して、輪っかにしたロープで馬たちをつかまえはじめたのでした。クリスマスの夜までもうまもない。TIMEが0にならないうちに馬を12頭つかまえておくれ！

テンキーでサンタを動かし、うろちょろする馬めがけてロープを投げよう（5キー)。5キーをはなすと四角い輪ができて、うまく馬がなかに入ると1頭確保だ。5はテンキーでないほうがやりやすいよ。

1がプレイ、2でゲームエンド。

1画面プログラム18

```
 10 S$="⇨"+CHR$(15)+"▒▒ ? ⅔▩⁼▣p=▒?▮▩▩7 ▩2!-]ス▩▩▩▩":H$=CHR$(13)+CHR$(23)+"▒??-┐
ππ▮}⇨?┐Uw‖@タ⁼▩▩▩▩ππππUw":P$="(×▩>┐┐U":C$=STRING$(CHR$(0),32):H=0:PRINT"®"
 15 M$="27652127653138764199B6":N$="77717771795671BBB18777":M$=M$+"71"+M$+"51"+N
$+"766761"+N$+"998651":TEMPO7:CURSOR13,10:PRINT"LEVEL (1~9) ?":GETL:IFL=0THEN15
 20 MUSIC"A":CONSOLEC40,50,23,GN:GRAPHI2012:X=19:Y=11:DIMQ(9),W(9):LINE2,2,317,2
,317,182,2,182,2,2:POSITION148,84:PATTERN-16,S$:GRAPHI1:FORI=1TOL:GOSUB80:NEXT
 25 J=0:F=0:M=0:N=0:T=1000:POSITION296,194:PATTERN-4,"0‾┐?Uπ┐π":CURSOR10,5:PRINT
"Start Y(1) or N(2) ?":CURSOR14,7:PRINT"HI-TIME";H:CURSOR1,24:PRINT"TIME =";T;
 30 GETA:ON-(A=0)-(A>2)GOTO30:PRINT"®":POKE$952,0:ONAGOTO35:POKE$952,166:END
 35 M=M+1+(M=104)*104:MUSICMID$(" R-G-A-B C D E F G",VAL(MID$(M$,M,1))*2-1,2)
 37 F=F+1+(F=L)*L:Q=Q(F):W=W(F):GRAPHI1:POSITIONQ*8-4,W*8-4:PATTERN-16C$:Q=Q+INT
(RND(1)*3)-1:W=W+INT(RND(1)*3)-1:Q=Q+(Q>38)-(Q<1):W=W+(W>21)-(W<1):CURSOR7,24
 38 T=T-1:IFT<0THENCURSOR15,5:PRINT"TIME OVER":MUSIC"G6EFDECDRGEDECBRR0":GOTO20
 40 POSITIONQ*8-4,W*8-4:PATTERN-16H$:Q(F)=Q:W(F)=W:PRINTT;" ";:GRAPHI2:GETA:O=-(
X-1)*(J=0)-(O-1)*(J=1):ON(J=1)*(A=0)GOSUB90:J=-(A=5):ONJGOTO43:PRINT"®":GOTO50
 43 O$="┌─┐⇨⇨⇨0|  ├⇨⇨⇨0└─┘":CURSORO,Y:PRINT"-":ON-(O>1)GOTO35:PRINT"®":J=0
 50 IFN>11THENCURSOR15,5:PRINT"Merry Xmas!":MUSIC"R9C5D3C-ARFRDRC5RC3DCDCRFRE5R-
#AC3-#A-GRERDRC5RC3DCDCRG5FR9R1":H=-H*(H>T)-T*(T>H):GOTO20
 60 XX=(A=4)-(A=6):YY=(A=8)-(A=2):POSITIONX*8-4,Y*8-4:PATTERN-16C$:X=X+XX*(X+XX>
0)*(X+XX<39):Y=Y+YY*(Y+YY>0)*(Y+YY<22):POSITIONX*8-4,Y*8-4:PATTERN-16S$:GOTO35
 80 Q(I)=INT(RND(1)*37)+1:W(I)=INT(RND(1)*20)+1:MUSIC"C5":POSITIONQ(I)*8,W(I)*8:
PATTERN-8,P$:MUSIC"D":POSITIONQ(I)*8-4,W(I)*8-4:PATTERN-16,H$:MUSIC"ER0":RETURN
 90 CURSORO-1,Y-1:PRINTO$:FORI=1TOL:ON(Q(I)=O)*(W(I)=Y)GOSUB92:NEXT:J=0:RETURN
 92 MUSIC"D3":GRAPHI1:N=N+1:POSITION298-N*16,191:PATTERN-16P$:MUSIC"A+AR":POSITI
ONO*8-4,Y*8-4:PATTERN-16C$:GOSUB80:GRAPHI2:RETURN
```

■変数リスト

S$……サンタのキャラクタ
H$……馬のキャラクタ
P$……小馬のキャラクタ
C$……消去用キャラクタ
O$……輪のキャラクタ
M$,N$……ミュージックデータ
XX,YY……サンタの変位
Q( ),W( )……馬の座標
A……キー入力
N……つかまえた馬の数
O……輪のX座標
T……残り時間
H……HI-TIME
M……ミュージック番号

■プログラムの説明

10	キャラクタ定義
15	ミュージックDATA、レベル設定
20〜25	初期設定
30	スタートの判定
35	BGM
37	馬の移動
38	タイムオーバー処理
40	馬の表示、キー入力
43	ロープの処理
50	12頭つかまえたときの処理
60	サンタの移動、表示
80	馬の初期表示
90	輪の処理
92	馬をつかまえたときの処理

■チェックポイント

ゲーム中にBREAKするとオートリピートがかかったままになります。ゲームをはじめる前にDEF KEY (8) = POKE$952, 166としておいてください。F8を押すとオートリピート解除ができます。（エイキチ）

<SANTAR HORSE> サンタクロースが輪を投げてその中に馬をうまく入れてつかまえるゲーム。12頭もつかまえるのは、かわいそうかもしれないけれど、サンタのおじさんは重いから、12頭ぐらいいないと、そりが動かないんだろうね。

●逃げつつ飛びつつ取れ！ ムズムズ『RUNAWAY』

RUN AWAY（ランアウェイ）
FOR JR-100/200

某高科学部のオッド・ジョンです。PC-8001とFM-7の入ったガラス戸を割り、それを直そうとしてまたも割ったのはこの私でないわけでもない。

BY オッド・ジョン

❂慣性運動がえらくムズい！

登場キャラクタは3種類。

①UFO………これがキミ。I J K Mで上下左右に操作するんだけど、なにしろここは宇宙空間で、えらく慣性がついてしまうのだ。通常の神経のままではとても自由に動かすことなんてできないから、うにうに練習してね。なおこの宇宙空間は端と端とが例のごとくつながっております。

②ダイヤモンド……なぜ宇宙にダイヤモンドがあるのか知らないけど、とにかくあるんだもの。私のせいじゃない。

③宇宙人……これは宇宙人だから謎でいいね。

で、UFOをあやつって、ダイヤモンドを取る。宇宙人につかまったらゲームオーバーというゲームなのだ。

●言いわけ！

JR-200のみなさまがたへ——。

このゲームは、JR-100用のゲームなのだ。で、担当のエイキチが「ちょっと変えればJR-200でも動く」というのでちょっと変えてもらって色もつけて（ポシェットギャラリーの写真はJR-200の画面なのじゃ)、JR-200の1画面プログラムにする予定であった（いばったりして)。だから1画面プログラムは20本！　と表紙にも書いてあるんだけど、1画面よりちょっと多いのだな、これが。①JR-200は命令のあとにスペースが必要　②移植をあまく見た　③いそがしかった　④手を抜いた、のうち理由はどれでしょう。

ホントは進行係のあっちゃんが「1画面になりませんでした」というエイキチの報告を忘れてしまっていたという、おそまつのごめんなさいでした。

▶これがUFO。キミののっている宇宙人。こいつにつかまるとアウト！

▶宇宙に漂うダイヤモンドをひろってね

■変数リスト
X,Y……UFOの座標
E,F……UFOの旧座標（消去用）
M,N……UFOの座標の増分
A,B……人の座標
G,H……人の旧座標（消去用）
C,D……ダイヤの座標
P……キー入力用
S……スコア

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
18	ダイヤの座標決定
20〜30	キー入力・処理
40	UFO表示
50	人の移動、ダイヤ表示
60	人につかまったか?
70	人の表示
100〜130	ゲームオーバー処理・リプレー

■チェックポイント

オリジナルはJR-100用ですがJR-200用に移植してみました。左が、JR-100用、右がJR-200用です。

（エイキチ）

1画面プログラム19

```
10 CLS:X=15:Y=12:E=X:F=Y:A=30:B=
22:G=A:H=B
18 C=RND(32):D=RND(24)
20 PICKP:M=M-(P=74)+(P=75):N=N-(
P=73)+(P=77):M=M-(M>5)+(M<-5)
25 N=N-(N>5)+(N<-5)
30 X=X+M:Y=Y+N:X=X+(X<0)*32-(X>3
1)*32:Y=Y+(Y<0)*24-(Y>23)*24
40 LOCATEF,E:PRINT" ";:LOCATEY,X
:PRINT"◆";:E=X:F=Y
50 A=A+(X>A)-(X<A):B=B+(Y>B)-(Y<
B):LOCATED,C:PRINT"◆";
60 IF(X=A)*(Y=B)THEN100
70 LOCATEB,A:PRINT"웃";:LOCATEH,G
:PRINT" ";:G=A:H=B
75 IF(X=C)*(Y=D)THENS=S+1:LOCATE
0,5:PRINT"SCORE:";S:BEEP:GOTO18
80 GOTO20
100 LOCATEY,X:PRINT"X";:FORI=80T
O170STEP3:POKE1,I:BEEP:NEXT
110 LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER"
120 PICKP:IFP=0THEN120
130 CLEAR:GOTO10
```

1画面プログラム20

```
10 CLS:X=15:Y=12:E=X:F=Y:A=30:B=
22:G=A:H=B
20 C=INT(RND(1)*31+1):D=INT(RND(
1)*23+1)
30 PICK P:M=M-(P=74)+(P=75):N=N-
(P=73)+(P=77):M=M-(M>5)+(M<-5)
40 N=N-(N>5)+(N<-5)
50 X=X+M:Y=Y+N:X=X+(X<0)*32-(X>3
1)*32X+M:Y=Y+N:X=X+(X<0)*32-(X>3
1)*32:Y=Y+(Y<0)*24-(Y>23)*24
60 COLOR 5:LOCATE E,F:PRINT " ";
:LOCATE X,Y:PRINT "◆";:E=X:F=Y
70 A=A+(X>A)-(X<A):B=B+(Y>B)-(Y<
B):COLOR 2:LOCATE C,D:PRINT "◆";

80 IF (X=A)*(Y=B) THEN 120
90 COLOR 6:LOCATE A,B:PRINT "웃";
:LOCATE G,H:PRINT " ";:G=A:H=B
100 COLOR 7:IF (X=C)*(Y=D) THEN
S=S+1:LOCATE 5,0:PRINT "score:";
S:BEEP:GOTO 20
110 GOTO 30
120 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "X"
;:FOR I=80 TO 100 STEP 3:SOUND I
,10:NEXT I
130 LOCATE 10,9:PRINT "GAME OVER
"
140 PICK P:IF P=0 THEN 120
150 CLEAR:GOTO 10
```


〈RUN AWAY〉む、む、むずかしいよーん。上下左右に動かしただけであたるときもあるけど、それ以外であたるのは、まぐれに等しい。動きが速くてついていけませんでした。

RUN RUN添削教室　番外篇

ファミリーベーシックとくしゅう

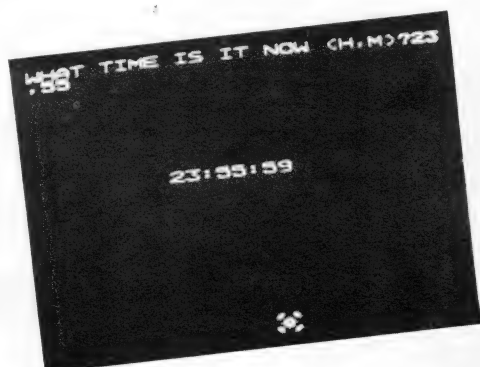
製作・監督・脚本／でぶ大先生
美術／パンプ

　ある日、「ファミリーベーシックとくしゅうをやってください」というハガキが届いた。小学生の愛らしいお願いのハガキだった。その日から、でぶ大先生はファミリーベーシックのキーボードに向かい、しばらく苦しんだのち、3本のプログラムを作りあげた。

　この特集は、でぶ大先生が、たった2Kバイトのメモリしかないファミリーベーシックのために、スッキリと短く効率的なプログラムを作るためのテクニックを伝授するものである。なんつって、とにかく3つのプログラムを打ち込んであそんでみよう。

　BGーグラフィックは不要。ほしければ、プログラムのCLSをVIEWに変えて、適当にかっこいい背景を作ろう。あそびあきたら、くわしいフローチャートやテクニックの解説を読んで、キミもこんなプログラムをどんどん作れるプログラマーになってみようではないか！　これでたりなければあと3本、後ろのページに載ってるよ!!

PROGRAM 1（プログラム）
ファミコン時計

60Second:A Spinner Odyssay（60秒間スピナーの旅）

なんと ファミコン ベーシックの1画面
23:57
ニャンダ コノ カオハ?

RUNして、現在の時間をインプットするだけでOK！

　ファミベーには、ほかのパソコンのように時計機能がない。しかし、プログラムというのは、そういうときに工夫してこそ、おもしろいのだ。

　時計機能のないファミベーで、いきなり時計を作ってしまおう。

■プログラム解説

10行……画面の初期設定を行う
20行……時間、分の入力を受ける
30行……PLAY文の初期化を行う
40行……アニメの表示を開始する
50行……スピナーの動きを設定する
60行……スピナーの初期位置を設定し、動かし始める
70行……変数Tにスピナーが動き始めてからの秒数を入れる
80行……1秒経過するかスピナーの動きが終るまで待つ
90行……効果音を出す
100 行……時、分、秒を表示する
110 行……スピナーの動作が終っていなければ70行へ飛ぶ
120 行……分のカウンタを1進める
130 行……分のカウンタが60になっていたら時間のカウンタを1進めて、分のカウンタを0にする。
140 行……時間のカウンタが24なら0にする
150 行……60行へ飛ぶ

■変数リスト

H……時間用のカウンタ
M……分用のカウンタ
T……秒数のカウンタ

ファミコン時計のプログラム

```
10 CGEN 2:CGSET 1,1:CLS
20 INPUT "WHAT TIME IS IT NO
W (H,M)";H,M
30 PLAY "T1V1M1Y0:T1V1M1Y0"
40 SPRITE ON
50 DEF MOVE(0)=SPRITE(7,3,30
,59,0)
60 POSITION 0,16,200:MOVE 0
70 T=(XPOS(0)-16)/2
80 IF T=(XPOS(0)-16)/2 AND M
OVE(0) THEN 80
90 PLAY "O3C:O1C"
100 LOCATE 9,10:PRINT RIGHT$
(STR$(H),2);":";RIGHT$(STR$(
M),2);":";RIGHT$(STR$(T),2)
110 IF MOVE(0) THEN 70
120 M=M+1
130 IF M=60 THEN H=H+1:M=0
140 IF H=24 THEN H=0
150 GOTO 60
```

長針や短針のある時計も、キャラクタの選び方次第ではできないこともないだろうが、ここではプログラムを簡略にするため、あえてデジタル時計にした。そのかわり、スピナーを秒針のかわりにして画面の下を走らせよう。これが画面を１回横ぎるたびに１分経過だ。

ＭＯＶＥ命令でキャラクタを動かすと、キャラクタが動いているあいだも他の命令を実行できるという特徴がある。それにキャラクタの動くスピードはほぼ一定だから、XPOSなどを使ってキャラクタの座標を調べていけばタイムカウンタができあがるのだ。ただ、実際の時間とカウンタの進み具合をあわせるために少々試行錯誤が必要なのはいうまでもない。

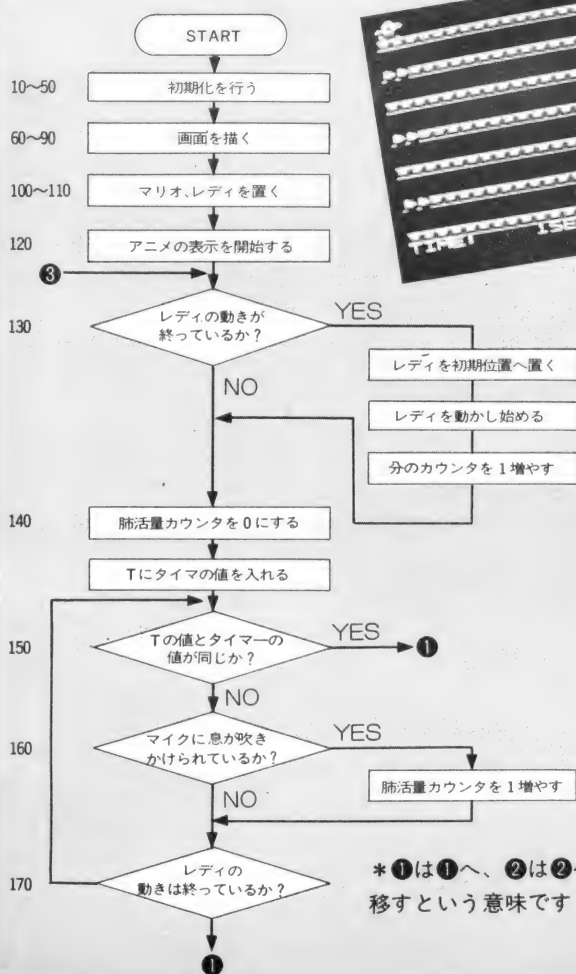
ところでＩＦ文のあとにただ変数や式だけをおくと、その値が０以外ならＴＨＥＮ以下を実行するという意味になるというのは、他のBASICと同じだ。

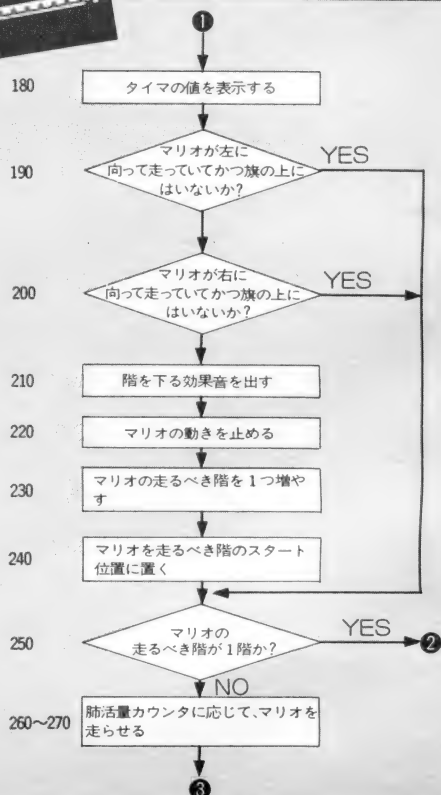
それから、ＤＥＦＭＯＶＥでは、ＳＰＲＩＴＥに続くカッコのなかのうち、最後の２つは省略してもいいのだ。これはマニュアルには書いてなかったけれど、確かめてみればすぐわかる。

PROGRAM 2 フーフーオリンピック

プログラム

Mr. Strange Lung:Or, How I Learned to Stop Smoking and Love Jogging

（マリオの異常な肺活量。あるいは、私はいかにして禁煙し、ジョギングを愛するようになったか）

コントローラIIのマイクがゲームに使える！

マイクを使ったゲームなんて、最近出た『バンゲリング・ベイ』くらいだけど、ファミベーでも使えるのだ。

このゲームは、コントローラIIについているマイクに息を吹きかけてマリオを走らせる（！）のだ。息でなくても、声でもいいんだけど、あんまりワーワーいってると近所迷惑だし、何倍も疲れるからね。それに、テレビの音量は最小限にしぼっておこう。

実は、ファミベーのメモリの&H4016番地には、ふつう64の値が入っているのだが、マイクから何か音が入ってくると62に変わるのだ。そこで、PEEK（&H4016）AND 4という論理演算を行うと、この式の値はふつう0で、音が入ると4に変わる。このプログラムはこれを利用しているのだ。つまり、式の値が4に変ったときだけでマリオを走らせればいいわけだ。これはV3のゲームでのテクニックを使ったものなのだ。

また、ここではレディが『ファミコン時計』のスピナーと同じ役割を果たしている。さて、キミがマリオをいちばん下の階まで走らせるタイムはいくつかな？結構、フーフーいって疲れてくるはず。だれかヒマな友だちをつれてきて、2人で競争するともっとおもしろいぞ！

＊リストを打ちこむときの注意

30行に出てくる2つのBG-GRAPHIC用キャラクタは、それぞれファンクションキーに設定して打ちこめばいい。つまり、F0のキャラクタを[F1]キー、F7のキャラクタを[F2]キーに設定することにすると、

KEY1, CHR$（192） [RETURN]
KEY2, CHR$（199） [RETURN]

とすれば、[F1]、[F2]のキーを押すとこのキャラクタが出てくるというわけだ。

これは他にも応用できる。

■プログラム解説

10行……配列B$を宣言する
20行……画面の設定をして、画面をクリアする
30行……画面表示用の変数にデータを格納する
40行……分数カウンタ初期化。PLAY文初期化
50行……マイクの入力判断の基本値をHへ代入
60〜80行……画面にフィールドを描く
90行……タイム表示用のフィールドを描く
100 行……マリオを初期位置に置く
110 行……レディ（タイマ用）の動きを定義する
120 行……アニメの表示を開始する
130 行……レディの動作が終っていたら、再度同じ動きをさせるようにセットして、分のカウンタを1増やす
140 行……肺活量カウンタを0にして、Tにそのときの秒数を代入する
150 行……タイマがTと違っていたら(140行実行後1秒経過していたら)180行へ飛ぶ
160 行……息が吹きかけられていたら肺活量カウンタを1進める
170 行……レディ（タイマ）の動作が終っていなかったら150行へ飛ぶ
180 行……タイマ（経過秒数）を表示する
190 行……マリオが左側の旗の上にいなかったら260行へ飛ぶ
200 行……マリオが右側の旗の上にいなかったら260行へ飛ぶ
210 行……効果音を鳴らす
220 行……マリオの動作を止める
230 行……マリオの歩くべきフィールドの段数を1進める
240 行……マリオを歩くべきフィールドの最初の場所に置く
250 行……段数が7段目なら290行へ飛ぶ
260 行……肺活量カウンタの値に応じて、マリオを歩かせるようにセットする
270 行……セットされたとおりに動作させ始める
280 行……130行へ飛ぶ
290 行……効果音を鳴らす
300 行……「GOAL IN!!」と表示する
310 行……タイムを表示する
320 行……アニメの表示を禁止する
330 行……「HIT START」と表示する
340 行……コントローラIIのスタートボタンが押されるまで待つ
350 行……再実行する

●変数リスト

A$、B$……マリオの走るフィールドを表示するために使う
M……分数カウンタ
H……肺活量チェックの基本値
W……肺活量カウンタ
T……タイマの一時記憶用
S……フィールドの段数、上から0〜6まで

フーフーオリンピックのプログラム

```
10 DIM B$(1)
20 CGEN 2:CGSET 1,0:CLS
30 A$="▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩▩":B$(1)="▶▶":B$(0)=" "
40 M=-1:PLAY "V1T1M1Y0"
50 H=PEEK(&H4016) AND 4
60 FOR I=0 TO 6
70 LOCATE 0,I*3+2:PRINT B$(I MOD 2);A$;B$((I+1) MOD 2);
80 NEXT
90 LOCATE 0,21:PRINT "TIME:     SEC"
100 POSITION 0,16,24:DEF MOVE(0)=SPRITE(0,0,1,1,0):MOVE 0
110 DEF MOVE(1)=SPRITE(1,3,30,59,0)
120 SPRITE ON
130 IF MOVE(1)=0 THEN POSITION 1,16,200:MOVE 1:M=M+1
140 W=0:T=(XPOS(1)-16)/2
150 IF T<>(XPOS(1)-16)/2 THEN 180
160 IF (PEEK(&H4016) AND 4)<>H THEN W=W+1
170 IF MOVE(1) THEN 150
180 LOCATE 5,21:PRINT RIGHT$("    "+STR$(M*60+T),5)
190 IF XPOS(0)>18 AND (S MOD 2=1) THEN 260
200 IF XPOS(0)<220 AND (S MOD 2=0) THEN 260
210 PLAY "GED"
220 CUT 0
230 S=S+1
240 POSITION 0,(S MOD 2=1)*-208+16,S*24+24
250 IF S=7 THEN 290
260 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,3-(S MOD 2=1)*4,4,W 5,0)
270 MOVE 0
280 GOTO 130
290 PLAY "CCDDEEFGGAAGGCDF"
300 LOCATE 9,9:PRINT "GOAL IN!!"
310 LOCATE 4,10:PRINT "YOUR TIME IS";RIGHT$("     "+STR$(M*60+T),5);"SEC"
320 SPRITE OFF
330 LOCATE 8,12:PRINT "HIT A-BUTTON"
340 IF STRIG(1)<>8 THEN 340
350 RUN
```

PROGRAM 3
プログラム

カージェラシー

A Clockwork Mario（ぜんまい仕掛けのマリオ）

ここにゲーム作りの基本がすべて含まれている

ジョイスティックでマリオを操作して、レディのところまで走れ。レディに抱きつくごとに10点、レディは場所を変え、再びキミの走りがはじまる。

でも、ヤキモチをやいた車がキミ目がけて突進してくるぞ。車にひかれたらアウト。ゲームオーバーだ。

画面は上下左右がつながっているけれど、車はめったに画面をこえて追ってはこないので、そこがつけめだ。

ところで、このプログラムではMOVEを使ううえで3つのテクニックを使った。といっても、他のパソコンでやってることの応用だ。以下に解説しておくので、べんきょーするよーに。

●ファミベーテクニック＃1
「スムースなMOVE」

このプログラムではマリオや車をスムースに動かすために、つねに全移動量を8ドット（マリオ）と16ドット（車）というようにして、1度設定したMOVE文が終了するまで、再設定しないようにしているのだ。方法はかんたんで、動こうと思ったときに、必ずMOVE

カージェラシーのプログラム

```
10 DIM P(10)
20 FOR I=1 TO 10:READ P(I):N
EXT
30 P$="CDEFGFFEECC":T$="AF"
40 PLAY"V1T1M1Y0"
50 CGEN 2:CGSET 1,0
60 DEF SPRITE 0,(0,1,0,0,0)=
"4567"
70 CLS
80 POSITION 1,0,0
90 POSITION 0,128,128
100 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,0,1
,4,1):MOVE 0
110 S=0
120 X=RND(24)+2:Y=RND(17)+3
130 SPRITE 0,X*8,Y*8
140 SPRITE ON
150 I=STICK(0)
160 IF I>0 AND MOVE(0)=0 THE
N DEF MOVE(0)=SPRITE(0,P(I),
1,4,1):MOVE 0
170 IF XPOS(0)/8=X AND YPOS(
0)/8=Y THEN S=S+10:PLAY T$:G
OTO 120
180 I=10+(YPOS(0)>YPOS(1))*4
+(XPOS(0)>XPOS(1))
190 IF MOVE(1)=0 THEN DEF MO
VE (1)=SPRITE(6,P(I),1,8,0):
MOVE 1
200 IF XPOS(0)/8<>XPOS(1)/8
OR YPOS(0)/8<>YPOS(1)/8 THEN
 150
210 LOCATE 3,10:PRINT"GAME O
VER: SCORE=";S
220 PLAY P$
230 SPRITE OFF
240 LOCATE 8,12:PRINT"HIT ST
ART"
250 IF STRIG(0)<>1 THEN 250
260 GOTO 60
270 DATA 3,7,0,5,4,6,0,1,2,8
```

■プログラム解説

10行……配列Pを宣言する
20行……配列Pにデータを読み込む
30行……PLAY文用のデータを読み込む
40行……PLAY文の初期化を行う
50行……画面の初期設定を行う
60行……スプライト0にレディを定義する
70行……画面をクリアする
80行……車の初期位置を定義する
90行……マリオの初期位置を定義する
100 行……マリオを初期位置に置く
110 行……スコアを0にする
120 行……レディの位置をランダムに決める
130 行……レディを置く
140 行……アニメ、スプライトの表示を開始する
150 行……ジョイスティックの値を読む
160 行……ジョイスティックの入力があって、マリオが動作中でなければ、ジョイスティックの入力に応じてマリオを動作させる
170 行……マリオとレディが重なっていたらスコアを10増やし、効果音（T$）を鳴らし、120行へ飛ぶ
180 行……車の動きを決める
190 行……車の動作が終っていたら、車を決めた方向に動作させる
200 行……車とマリオがぶつかっていなければ150 行へ飛ぶ
210 行……「GAME OVER：SCORE=XXX」を表示する
220 行……効果音（P$）を鳴らす
230 行……アニメ、スプライトの表示を禁止する
240 行……「HIT START」を表示する
250 行……STARTボタンが押されるまで待つ
260 行……60行へ飛ぶ
270 行……配列P用のデータ

■変数リスト

P（n）……ジョイスティックからの入力をMOVE 命令のデータとして使えるように変換するパラメータ
P$……ゲームオーバー時に流れる効果音
T$……レディを捕った時に流れる効果音
S……スコア用の変数
X、Y……レディの位置
I……色々と使うが、おもにジョイスティックの入力を受けるのと、車の動作方向の指定に使う

●図－1　STICK関数の値

●表－1　配列によるパラメータ

STICK関数の値	DEFMOVEでの方向	パラメータの設定
1	3	P(1)=3
2	7	P(2)=7
4	5	P(4)=5
5	4	P(5)=4
6	6	P(6)=6
8	1	P(8)=1
9	2	P(9)=2
10	8	P(10)=8

関数で動きが終っているかどうか調べて、もし動作中なら、動こうと思うのをキャンセルすればよいのだ。

これは、160行、190行で使っている。

●ファミベーテクニック＃2
「STICKとMOVE」

ファミリーベーシックのスティック関数の値はＭＳＸなどと大幅に違い、図－１のようになっている。

このままではコントローラでアニメを動かす場合などに直接使えない。そこで、パラメータを使って処理をしてみよう。つまり、コントローラからの入力データに対応した配列データを入れておいてＰ（STICK(０)）というようにすれば、直接ＭＯＶＥ命令に使えるのだ（表－１参照)。

●ファミベーテクニック＃3
「追いかけルーチン」

車がマリオを追いかけるルーチンは、ＩＦ文を多用すればすごくかんたんなはず。だが、ここではテクニックを使って、一発で追いかけ方向を判断できるようにしてみた。

それが、180行の式だ。ここでＩの値を決め、次の行でＰ(Ｉ)として車の移動方向にしている。配列Ｐは、もちろん、さっき決めたばかりのマリオ用のパラメータをそのまま利用したものだ。

さて、180行の式はいったいなにか？

●図－2

論理値の使い方を知らないと多分、計算式の構造もわからないだろうが、論理値について一席ぶちはじめるとそれだけで１つの特集になってしまうので、ここでは１つだけ教えておこう。

ＹＰＯＳ(０)＞ＹＰＯＳ(１)というような関係式をカッコでかこむと、２つの値になるのだ。ＹＰＯＳ(０)がＹＰＯＳ(１)より大きければ(つまりこの式が真＝正しいなら)、－１。その逆なら（つまりこの式が偽＝正しくないなら）０。かっこのなかは、こんなふうに、真なら－１、偽なら０の値になる式なのだ。この関係は関係子が＜や＝でも同じだ。

●カージェラシーのフローチャート

行	処理	分岐
10〜70	初期化を行う	
80〜90	マリオ、車の初期位置を定義する	
100	マリオを置く	
110	スコアを０にする	
120	レディの位置を決める	
130	レディを置く	
140	アニメ、スプライトの表示を開始する	
150	コントローラを読む	
160	コントローラ入力があり、かつマリオの動作が終っているか？	YES→ジョイスティックからの入力に応じてマリオを動かす／NO
170	マリオとレディが重なっているか？	YES→スコアを10増やし、効果音を出す（→120へ）
180	車の走っていくべき方向を、マリオと車の現在位置から計算する	
190	車の動きが終っているか？	YES→車を動かし始める／NO
200	車とマリオがぶつかっているか？	YES／（NO→150へ）
210 240	ゲームオーバーの表示などを行う	
250	STARTボタンが押されたか？	NO（→250へ）
260		YES（→80へ）

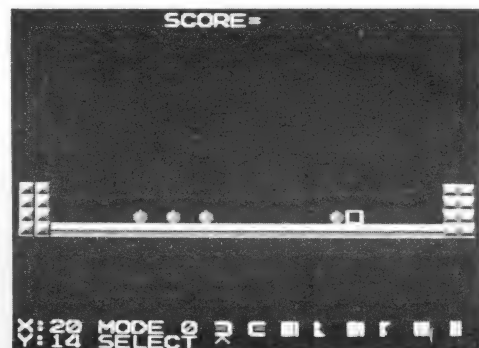
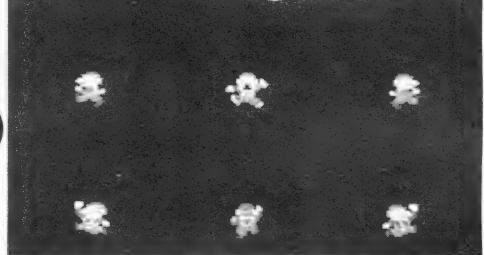
さて、ここでSTICK関数のときに作っておいた配列が役に立つのだ。車はななめ方向にのみ動くとすれば、方向のパラメータは、図2のようになる。表1と見比べて見てくれ。要するに、STICK関数で動かすときと、まったく同じことなのだ。

マリオが、X方向、Y方向とも車より少ない位置(つまり左上)にいれば、車の方向をP(4)にすればいいのだが、ここでちょっとしたことに気づく。

つまり、X座標の関係が逆転すると、10→9、6→5のようにP( )のなかの数が1違う。Y座標では、10→6、9→5のように4違うのだ。そこで出てくるのが180行の式。

I=10+(YPOS(0)>YPOS(1))*4+(XPOS(0)>XPOS(1))

動作番号0はマリオ、1は車だから、この式のなかのカッコでかこまれた関係式はマリオと車の位置関係に応じて、0か−1になっていることになる。たとえば、マリオが車の左上にいると、Iは10+(0)×4+(0)で、すなわち10になり、マリオが車の右下にいると、Iは10+(−1)×4+(−1)で5になる。するとそれぞれ、車の方向をP(I)とすれば、マリオの方向に進むことになるのだ!(図-2をもういちど見よう)。このIを配列Pに入れるだけで、方向のパラメータが得られる。

こうして、180行と190行だけで車の追っかけルーチンを作っているのだ。

春だから、パソコンも満開！
キラキラプログラム集27

春のキラキラ光線をあびつつ、桜フブキが舞っています。単純な打ちこみミスは自分だけで処理できる、つおい子になってね。こちらのバグは、すみませんすみませんすみませんですのじゃ。

■打ちこむまえに

BASICやモードを確かめて！（PC-8801mkIISRではなるべくV1モードで打ちこんでください）。また、特殊な方法が必要な場合は、そのつどチェックポイントなどを参照。

■リストについて

リストはプリンタから打ち出したものを縮小掲載しています。もしどうしても読めない部分があれば、編集部まで電話で問い合わせてください。

■バグについて

掲載しているプログラムは何度もチェックしているので、プログラムそのもののバグはまずないものと考えていいと思います。しかし、編集・印刷上のミスにより読者のみなさんにご迷惑をおかけすることがあります。リストが欠けたり、見えなくなっている場合は——。

☎（03）295-4610 テクノポリス編集室ポシェット編集部まで。

電話は、月曜～金曜の夕方6時～8時にお願いします。

■マシン語について

マシン語プログラムには2タイプあります。

①BASICのDATAとして入っているもの——この場合は、プログラムそのものにチェックサム（マシン語の確認）プログラムが入っています。使い方は各記事で説明しています。

②マシン語リストとして別に掲載されているもの——これについては、下のチェックサム・プログラムを使用して確認してください。マシン語リストは、このチェックサム・プログラムによって出したものですからあやまってサムの部分まで打ちこまないこと。

■チェックサム・プログラムの使い方

マシン語入力後、RUNのまえに必ずSAVEすること。次に、そのプログラムに応じたCLEAR文（各記事参照）を実行し、このチェックサム・プログラムを入力してください。正しく打ちこめたら、RUN。スタート、エンド・アドレスを入力し、よければ[Y]キー。すると64バイトずつのチェックサム付きダンプリスト（掲載リストと同じ形）が出てきます。スペースキーで、次の64バイトが見られます。

このリストをプリンタに出力する場合は、プログラムのPRINTの部分をLPRINTに変えてください。

★このチェックサム・プログラムリストが使える機種。

●PC-8001シリーズ、PC-8801シリーズ●PC-6001シリーズ（ただし旧6001を除く）●X1シリーズ●MZ-700シリーズ（Hu-BASIC）●MSX●PASOPIA（7）●MULTI-8●FP-1100●FM-7シリーズ（これ以外の機種では必要に応じて特製のものを掲載します）。

各機種用マシン語チェックサム・プログラム

```
10 REM
20 REM >>>>>>>>>> CHECK SUM <<<<<<<<<<
30 REM
40 DIM ST(7):M$="Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7  Sum"
50 INPUT "Start ADDRESS = ";S$:SA=VAL("&H"+S$)
60 INPUT "End   ADDRESS = ";E$:EA=VAL("&H"+E$)
70 INPUT "Sure (y/n) ";W$:IF W$="N" OR W$="n" THEN 50
80 IF W$<>"Y" AND W$<>"y" THEN 50
90 PRINT
100 FOR ADD=SA TO EA STEP 64
110  PRINT M$
120  FOR I=0 TO 7:ST(I)=0:NEXT
130   FOR BL=0 TO 7
140    PRINT RIGHT$("000"+HEX$(BL*8+ADD),4);" ";
150    SM=0
160    FOR I=0 TO 7
170     D=PEEK(BL*8+ADD+I)
180     SM=SM+D:ST(I)=ST(I)+D
190     PRINT RIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";
200    NEXT
210    PRINT ":";RIGHT$("00"+HEX$(SM),3)
220   NEXT
230   PRINT "------------------------------------"
240   PRINT "Sum  ";
250   SM=0
260   FOR I=0 TO 7
270    PRINT RIGHT$("0"+HEX$(ST(I)),2);" ";
280    SM=SM+ST(I)
290   NEXT
300   PRINT ":";RIGHT$("00"+HEX$(SM),3)
310   IF INKEY$<>" " THEN 310
320   PRINT
330 NEXT
340 END
```

●タイトルからゲームの雰囲気がにおう!!

けんぽお

FOR PC-8001シリーズ/8801シリーズ

N-BASIC

標準打ちこみタイム20分

このプログラムは約2時間でできてしまったんです。だから部分的にまがぬけている部分もありますが、作った本人がまぬけなのでかんべんしてください。

わらいごとじゃないっ!

ぴ〜す

近々、APPLE II を買う予定です!

BY Chithelurn.G（チゼラングロウ）

ワザの順番を25回覚えれば免許皆伝

これは、まだ中国が唐であったころ、唐の北西部にあった敦煌の近くの『胤仏都（いんぶっと）』の道場での物語——。

設定もおもしろいけれど、それ以上にこのゲームはおもしろい。グラフィックキャラだけなんだけどね。

で、ゲームを実行すると、すぐに、『ワザ』と書かれたボックスのなかにお手本が示される。弟子であるキミは、そのお手本と同じポーズを、下にならんだポーズから選びだし、その番号を入力するのだ。

正解なら、次。前のワザに続けて、もうひとつ新しいワザを加えてくるので、その順番どおりに正しく番号を入力していく。

正解なら、さらに1つプラスして、計3つのワザを連続して見せてくれるので、こちらもそのとおりについていく……。以下、この繰り返し。要するに拳法ワザのサイモンなのだ!

まちがえると、そこでゲームオーバー。キミが何回覚えたかを教えてくれて、ハイスコア（最高何回まで覚えた人がいたか）も表示してくれる。そのセリフがまたユーモアたっぷりなのだ。

そうそう、最初にプレイヤーの名前を入れるんだけれど、表示されるときには必ず〝ノスケ〟が最後につくのもおかしい。

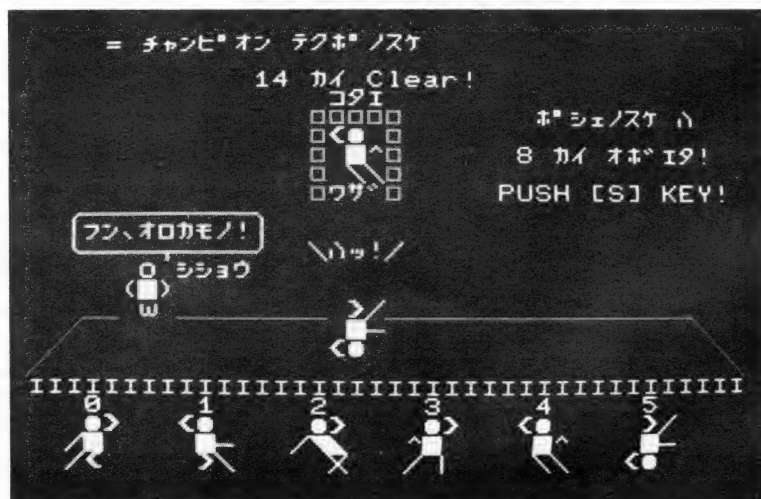
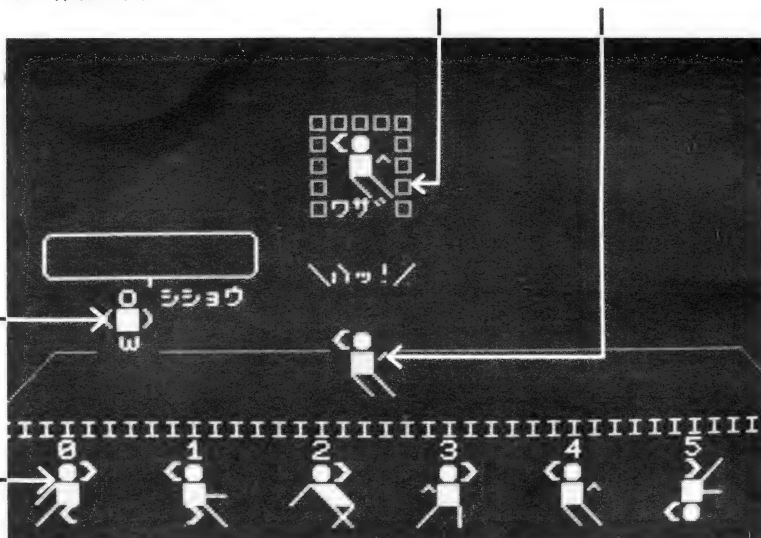
25回まで答えつづけることができたら、晴れて免許皆伝。巻き物が出てくる。随所にカタカナのメッセージが現れるユーモアゲームの傑作だ。

ところで、このゲームの作者が彼のサークルの会員を募集している。サークル名は『(P.P.P.P.)（かわいいプログラムを作る集団）Energetic（エナジエティック）Chimney（チムニー）』。資格は、できれば南北海道に住んでいる人とのこと。希望者は〒041-11 北海道亀田郡七飯町峠下218 田川実まで。当然のことだけど、これが作者の本名です。

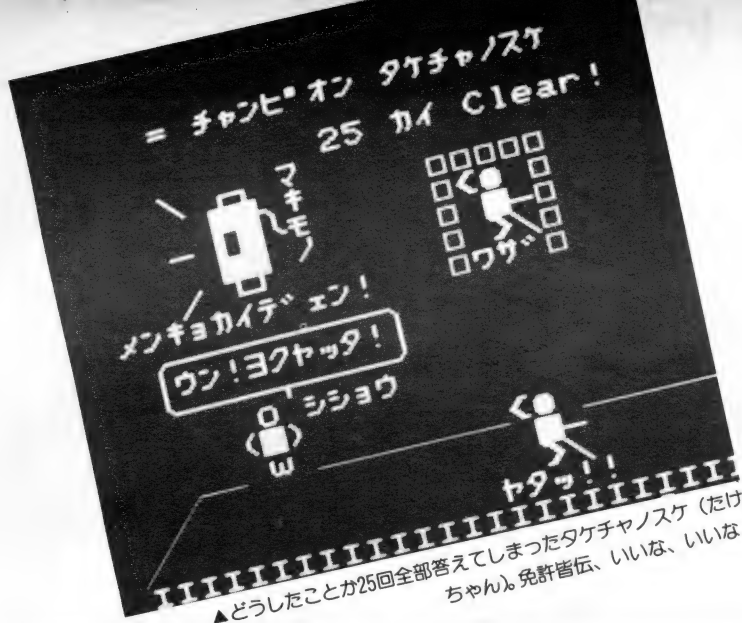
ワザの手本がここで示される。心して、見つめるように!

ここでポーズを取っているのがキミだ。ちゃんと気合も入れている

ふつうは黙っているけど、最後にしめる師匠

6つのポーズから答えを番号で選んで入力

▲ちっ、まちがえた。と、すぐに答えが示され、師匠にカツを入れられる

〈けんぽお〉一種の記憶力テストみたいで、ゆみのように紙に番号を書きながらやったらおもしろくもなんともない。25回覚えることができたら、巻物がもらえる。〝ウン! ヨクヤッタ〟と認めてもらおう。

▲どうしたことか25回全部答えてしまったタケチャノスケ(たけちゃん)。免許皆伝、いいな、いいな

■変数リスト
Z$( )……技のグラフィック
CL$……グラフィック消去用
R$……グラフィック作成用
ME$( )……師匠の言葉
KK( )……各回の技の形
N$……インプットする名前
S……インプットした名前の文字数
W$……名前作成用
RO……何回クリアしたか
MA……免許皆伝した人の数
HS……ハイスコア
C$……ハイスコア保持者の名前
I,K……キー入力用

■プログラムの説明

20～110	初期設定
120～130	名前入力
140～240	画面作成
250	おてほんの技表示
260～310	キー入力、判定
320～340	こたえ表示
350～410	ゲームオーバー処理
420～490	免許皆伝ルーチン
500～530	各種サブルーチン
540	師匠の言葉データ

けんぽう

```
10 REM       == ケンポー ==    by チゼ゛ラン
20 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0
30 DEFINTA-Z:PRINTCHR$(12):DIMZ$(5),KK(2
5),ME$(5):R$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+
CHR$(31):CL$="   "+R$+"   "+R$+"   "
40 Z$(0)=" ●>"+R$+"/■ "+R$+"/< ":MA=0
50 Z$(1)="<● "+R$+" ■-"+R$+" >\"
60 Z$(2)=" ●>"+R$+"^◣ "+R$+"  ×"
70 Z$(3)=" ●>"+R$+"^■ "+R$+"/ | "
80 Z$(4)="<● "+R$+" ■^"+R$+" \\"
90 Z$(5)=" >/"+R$+" ■-"+R$+"<● "
100 FORI=0TO5:READ ME$(I):NEXTI
110 RO=1:W$="ノスケ":PRINTCHR$(12)
120 LOCATE 12,9:INPUT"ナマエ [5モシ゛] ";N$:S=
LEN(N$):IFS<2THENN$=N$+W$ELSEIFS>5THEN12
0
130 N$=LEFT$(N$,(LEN(N$)-1))+W$
140 PRINTCHR$(12)
150 FORI=0TO25:KK(I)=RND(1)*6:NEXTI
160 LINE(0,18)-(2,16),"/",4:LINE(38,18)-
(36,16),"\",4:LINE(3,15)-(35,15),"_",4
170 LOCATE 5,13:PRINT" ○ シショウ";
180 LOCATE 5,14:PRINT"(■)";
190 LOCATE 5,15:PRINT" w ";
200 LINE(0,19)-(38,19),"ェ",6:LINE(15,5)-
(19,9),"ロ",5,B:LOCATE16,9:PRINT"ワサ゛";
210 LOCATE2,10:PRINT "┌──────────┐";
220 LOCATE2,11:PRINT"|          |";
230 LOCATE2,12:PRINT"└────┬─────┘";
240 FORL=0TO5:LOCATEL*6+2,21:PRINTZ$(L);
:LOCATEL*6+2,20:PRINTL;:NEXTL
250 FORP=1TORO:GOSUB510:PRINTCL$:GOSUB51
0:PRINTZ$(KK(P));:GOSUB520:GOSUB500:NEXT
P
260 FORJ=1TORO
270 I=INP(0):K=-(I<255)-(I<254)-(I<253)-
(I<251)-(I<247)-(I<239):IFK=0THEN270ELSE
GOSUB530
280 LOCATE16,15:PRINTZ$(K-1):GOSUB520
290 IF K<>KK(J)+1THEN320
300 LOCATE15,12:PRINT"      ";:NEXTJ:RO=R
O+1:IFRO>25THEN420
310 FORU=0TO300:NEXTU:GOTO 250
320 LOCATE0,0:BEEP:GOSUB520:BEEP:LOCATE1
6,4:PRINT"コタエ";:FORG=1TORO:
330 GOSUB510:PRINTZ$(KK(G));:GOSUB520:GO
SUB500
340 NEXTG
350 LOCATE3,11:PRINTME$((RO-1)¥5);
360 LOCATE27,5:PRINTN$" ハ";
370 LOCATE25,7:PRINTRO-1;"カイ オホ゛エタ!";
380 IFRO>HSORRO>25THENHS=RO-1:C$=N$
390 LOCATE4,1:PRINT"= チャンヒ゜オン ";C$;:IFRO
>25THENMA=MA+1:PRINT" (";MA;"ニンメ)";:LOCA
TE20,0:PRINT"メンキョカイテ゛ン";
400 LOCATE11,3:PRINTHS;"カイ Clear!";
410 LOCATE25,9:PRINT"PUSH [S] KEY!";:WAI
T4,8,255:GOTO110
420 FORZ=0TO100STEP3:BEEP1:FORX=0TOZ:NEX
TX:BEEP0:NEXTZ
430 LOCATE15,18:PRINT"ヤタッ!!";
440 LOCATE4,4:PRINT"\  ┌┐  マ";
450 LOCATE4,5:PRINT"   ■■ヽキ";
460 LOCATE4,6:PRINT"- ▌■ヽモ";
470 LOCATE4,7:PRINT"   ■■  ノ";
480 LOCATE4,8:PRINT"/  └┘   ";
490 LOCATE1,9:PRINT"メンキョカイテ゛ェン!";:GOTO35
0
500 FORU=0TO250:NEXTU:RETURN
510 LOCATE16,6:RETURN
520 FORI=0TO60:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN
530 LOCATE15,12:PRINT"\ハッ!/";:RETURN
540 DATA アホ、テ゛ナオセ!,フン、オロカモノ!,フッ、ナサケナイ!,マ
ア、コンナモノカ,モウ、オシィノニィ,ウン!ヨクヤッタ!
550 ' Presented by Energetic Chimney
560 ' Written by Chithelurn.G (P.P.P.P)
```

ポシェット裏面場 〈東京都・ぽしえっとまん〉 くそ〜。ネコの名前が“パンプネコ”だとお〜。せっかくパンプキンという、すっばらしい名前を考えたのに……。ええい、腹がたつ。プンプン！ ☆ごめんちゃい。こんな気持ちでいる人は、たくさんいると思うケド➡

●ヘリコプターの3-Dグラフィックが楽しめる

ワイヤフレーム コブラ

FOR PC-8801シリーズ

N-88 BASIC

標準打ちこみタイム40分

プロテクトシールに頼らず、ディスクは必ずコピーしましょう!

このプログラムは前に作っていたんですが、マシン語で遊んでいたら暴走してディスクが壊れ、今年、新しく作り直しました。

BY Y. SDHR

ヘリコプターの3-Dグラフィック

これはコブラというのですか。

なんだかとても強そうな、カッコいいヘリコプターを、ワイヤフレーム3-Dグラフィックで見せてくれるのが、このプログラムだ。それも、キミの見たい角度、見たい位置を自由に設定できるんだから、楽しいよ。でも、角度や距離の入れ方がちょっと難しくて、例によってたけちゃんがやってみたら、1回目は後ろ向きの、しかも上下さかさまのやつが出てきた。気を取り直して2回目をやってみたら、今度はコブラが逆立ちして、そのうえすごく近くの距離に指定したものだから、わけのわからない画面になってしまったのだ。

データの入れ方は右図参照

RUNすると、コブラを傾ける角度をきいてくる。Tx~Tzは、それぞれX、Y、Z軸を中心とした回転角度になる。全てを0にすると、コブラは正面を向いた形で出てくる。だから、Txの値を大きくするとコブラのおじぎ、Txの値を大きくするとコブラの横顔、Tzの値を大きくするとコブラの傾いたところが見られることになる。

次にコブラを見る位置の距離。0がいちばん近く、大きくすれば遠くから見られる。

この4つのデータをインプットすると、いったん画面が消えて、計算しはじめる。次に画面が生きかえったとき(約1分半後)、キミの指定したコブラが3-Dグラフィック・ワイヤフレームで出てくるのだ。

角度のデータは、マイナスで入れてもいい。図の矢印方向がプラスの方向になっているので、当然、マイナスの角度はこの逆の方向に傾かせることになる。

画面に出てきたコブラは、ローター音(バラバラバラ)をたてながらローターを回す。ここで[2]を押すと、ローターの回転がおそくなり、[8]を押すとはやくなるのだ。

また、次の角度から見たいときは、スペースキーで最初のデータ入力画面にもどるよ。

角度と距離をいろいろかえて、試してみよう。

■変数リスト

- TX……入力したX軸についての角度
- TY……入力したY軸についての角度
- TZ……入力したZ軸についての角度
- OD……入力した画面からコブラまでの距離
- ED……目から画面までの距離
- EH……目の高さ
- X( )……2次元に変換したX座標
- Y( )……2次元に変換したY座標
- XR,YR,ZR……3次元データの読みだし用
- XX,YX,ZX,XY,YY,ZY,X,Y,Z……読み出した3次元データを2次元データに変換するのに使用
- S……X( ),Y( )にいれる最初の添字、ローター回転スピード
- E……X( ),Y( )にいれる最後の添字
- SW……座標変換を容易にするためのフラグ
  - 0……無意味
  - 1……3次元データのX座標を反転
  - 2……3次元データのZ座標を反転
- U……データ変換のカウントダウン用

■プログラムの説明

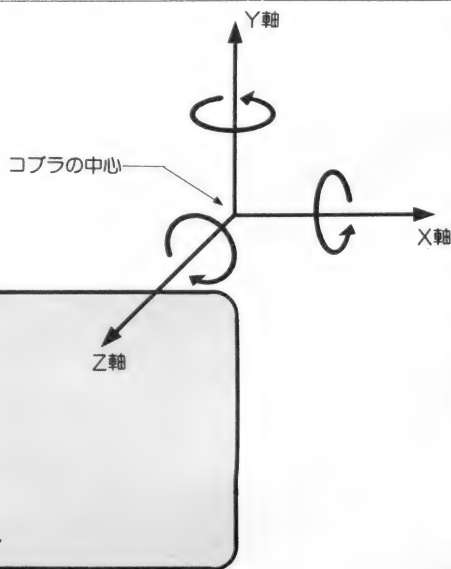
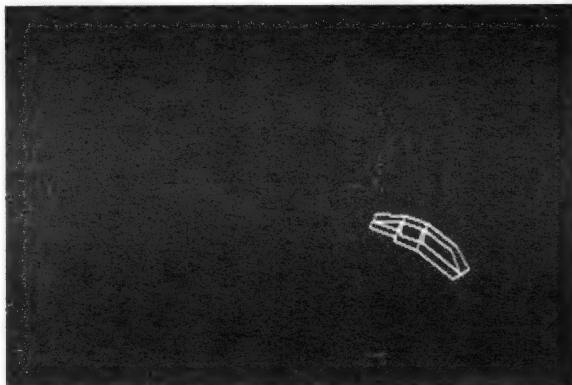
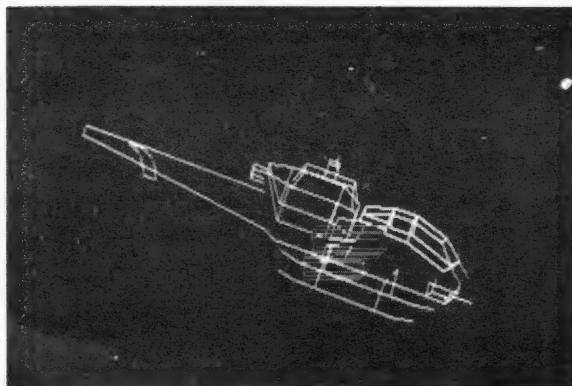
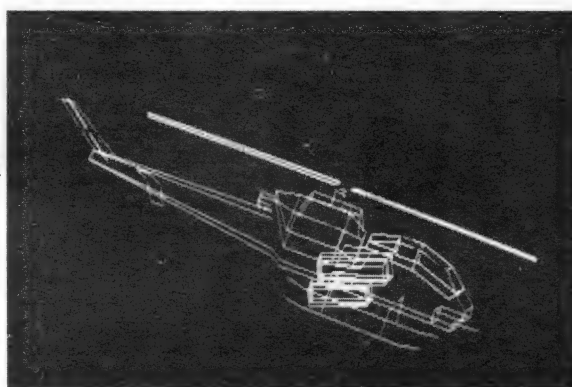
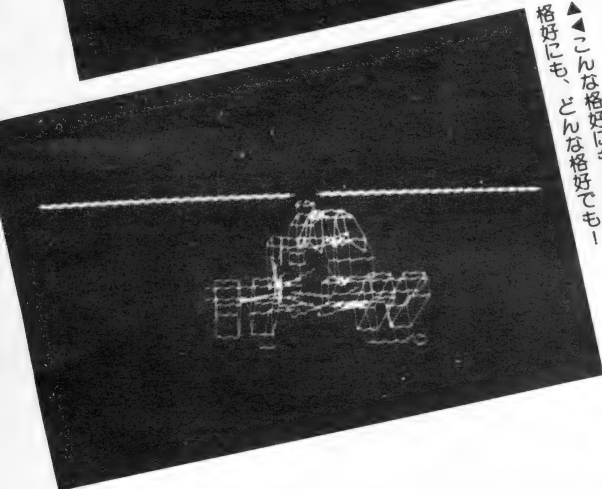
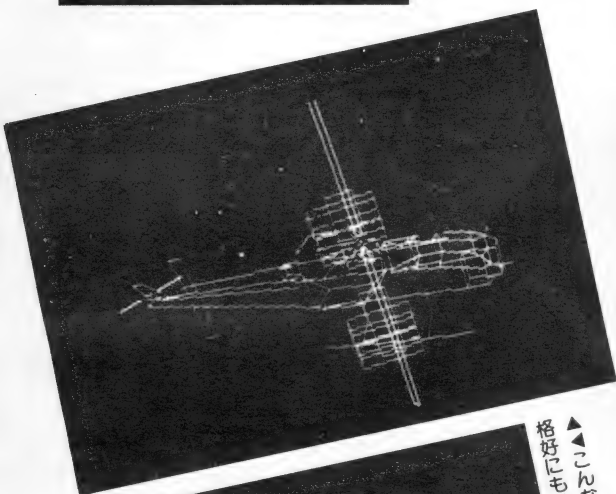
行	内容
60~ 80	初期設定1
90	角度、距離入力
100~120	初期設定2
150~320	各部分ごとに座標変換ルーチンに飛ぶ
340~420	3次元→2次元座標変換ルーチン
450~610	3次元データ
630~640	LINE文のコールとその準備
650~670	ローター回転、キー入力
690	実際に線を引くルーチン
720~990	LINE文用データ

■参考文献

『続パソコングラフィックアート』(竹村 伸一著 オーム社刊)

ディスプレイに対して正面向きがコブラの初期位置。Tx,Ty,Tzの値がプラスだと、それぞれX軸、Y軸、Z軸を中心に図の矢印の方向に回転した形になる。
絵が出てきたあとは、スペースキーを押せばまた新データを入力できるよ。

Y軸
X軸
Z軸
コブラの中心
ディスプレイ

➡結局、パンプネコになっちゃったので、これからも、パンプネコをかわいがってあげてネ。ゆみからも、お願いしまーす。じゃんじゃん☆

◀頭のなかで絵を想像しながらデータ入力。下の数字はタイムカウンター

▲左上の写真のようにデータを入力して、1分半後……

▲ササササッと線が走り、見る見るうちにヘリコプターになっていく

▲◀こんな格好にも、あんな格好にも、どんな格好でも！

▲バラバラバラッ、鳴りひびくローター音

コブラ

```
10 '
20 '        ｺﾌﾞﾗ  (3Dｸﾞﾗﾌｨｯｸ)
30 '
40 '                by  Y.S
50 '
60 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,20:SCREEN 0
,3:COLOR 7,0:WINDOW(-160,-100)-(159,99)
70 DIM X(204),Y(204)
80 ED=400:EH=0
90 LOCATE 0,0:INPUT"Tx";TX:INPUT"Ty";TY:
INPUT"Tz";TZ:INPUT"Distance";OD:OD=OD-32
0:TX=TX*3.14/180:TY=TY*3.14/180:TZ=TZ*3.
14/180
100 SCREEN ,1:CLS 2:SCREEN ,0:U=204
110 RESTORE:FOR I=1 TO 7:READ A:COLOR=(I
,A):NEXT
120 DATA 1,3,6,7,2,4,5
130 '--3Dﾃﾞｰﾀ ｦ 2Dﾃﾞｰﾀ ﾆｼﾃ ﾊｲﾚﾂ ﾆ ｲﾚﾙ--
140 ' ｺｯｸﾋﾟｯﾄ
150 S=1:E=10:SW=0:GOSUB 330:E=20:SW=1:RE
STORE 450:GOSUB 330
160 ' ｴﾝｼﾞﾝ
170 E=36:SW=0:GOSUB 330:E=52:SW=1:RESTOR
E 470:GOSUB 330:E=58:SW=0:GOSUB 330:E=62
:SW=1:RESTORE 480:GOSUB 330
180 ' ｳｲﾝｸﾞ
190 E=82:SW=0:RESTORE 500:GOSUB 330:E=10
2:SW=1:RESTORE 500:GOSUB 330
200 ' ｶﾞﾄﾘﾝｸﾞ ｶﾞﾝ
210 E=106:SW=0:GOSUB 330:E=110:SW=1:REST
ORE 520:GOSUB 330:E=112:SW=0:GOSUB 330
220 ' ｱｼ
230 E=122:GOSUB 330:E=132:SW=1:RESTORE 5
40:GOSUB 330
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場　〈兵庫県・たけちゃん〉でぶいわく……「ああ一度でいいから正しくなくなってみたい」たけちゃんいわく……「ああ一度でいいから正しくなってみたい」☆たけちゃんというペンネームで、よくこんなこと書いてくれたなあ。こらっ！☆

```
240 ' ハ゛ック ウインク゛
250 E=136:SW=0:GOSUB 330:E=140:SW=1:REST
ORE 560:GOSUB 330
260 ' ホ゛テ゛ィー
270 E=150:SW=0:GOSUB 330:E=160:SW=1:REST
ORE 580:GOSUB 330:E=164:SW=0:GOSUB 330
280 ' ローター
290 E=180:GOSUB 330:E=196:SW=2:RESTORE 6
00:GOSUB 330
300 ' ハ゛ック ローター
310 E=204:SW=0:GOSUB 330
320 GOTO 620
330 '--3Dテ゛ータ ヲ 2Dテ゛ータ ニ ヘンカン スル ルーチン--
340 FOR I=S TO E:READ XR,YR,ZR:YR=-YR:XR
= (SW>0)*XR-(SW=0)*XR:ZR=(SW=2)*ZR-(SW<>
2)*ZR
350 IF TX=0 THEN XX=XR:YX=YR:ZX=ZR:GOTO
370
360 XX=XR:YX=YR*COS(TX)-ZR*SIN(TX):ZX=YR
*SIN(TX)+ZR*COS(TX)
370 IF TY=0 THEN XY=XX:YY=YX:ZY=ZX:GOTO
390
380 XY=XX*COS(TY)+ZX*SIN(TY):YY=YX:ZY=-X
X*SIN(TY)+ZX*COS(TY)
390 IF TZ=0 THEN X=XY:Y=YY:Z=ZY:GOTO 410
400 X=XY*COS(TZ)-YY*SIN(TZ):Y=XY*SIN(TZ)
+YY*COS(TZ):Z=ZY
410 X(I)=X*ED/(OD+ED-Z):Y(I)=(Y*ED+(OD-Z
)*EH)/(OD+ED-Z)
420 U=U-1:LOCATE 0,7 :PRINT U:NEXT I:S=E
+1:RETURN
430 '---- 3Dテ゛ータ ----
440 ' コックヒ゜ット
450 DATA 4,3,42,3,8,37,3,11,27,3,11.20,4
.8,12,4,6,12,4,6,20,4,5,20,4,5,27,4,1,40
460 ' エンシ゛ン
470 DATA 4,8,10,9,10,4.9,10,-11.4,10,-18
,4,-1,10,9,-1,4;9,-1,-11,4,10,-18,4,8,9,
3,14,7,3,14,-8,4,8,-10.2,9,-18,2,9,-22,2
,6,-18,2,6,-22
480 DATA 2,18.1,2,18,-2,2,14,1,2,14,-2.0
.18,0.0,21.0
490 ' ウインク゛
500 DATA 25,-2,12,25,-4,5,4,-2,12,4,-4,5
,23,-1,17,23,-6,19,18,-1,17,18,-6,19,23,
-7,0,23,-12,2,18,-7,0,18.-12,2,15,-1,17,
15,-6,19,10,-1,17,10.-6,19,15,-7,0,15,-1
2,2.10,-7,0,10,-12,2
510 ' カ゛トリンク゛カ゛ン
520 DATA 4,-4,44,4,-8,43,4,-8,37,4,-4,37
,0,-6.50,0,-6.43
530 ' アシ
540 DATA 13,-14,37,13,-15,32,13,-15,25,1
3,-15,6,13,-15,-1,13,-14,-6,11.-7,25,4,-
7,25.11,-7,6,4,-7.6
550 ' ハ゛ック ウインク゛
560 DATA 14,-1,-50.14,-1,-54.2,1,-50.2;1
,-54
570 ' ホ゛テ゛ィー
580 DATA 4.3.42,4,-1.46,4,-4,46,4,-4.37,
4,-8,37,4,-8,-10,4,-6,-13.1,1,-72,1,4,-7
2,4,4,-17,0,4,-65.0,16,-84,0,16,-88,0,4.
-72
590 ' ローター
600 DATA 62,20,1,62,20,-1,2,20,1,2,20,-1
,43,20,44,45,20,43.0,20,1,1,20,0,-1.20,6
2.1,20,62,-1,20,2,1,20,2,-43,20,44,-45,2
0,43,0,20,1,-1,20,0
610 DATA 2,20,-70,2,1,-85,2,21,-78,2,-2,
-76,2,17,-87,2,3,-68,2,8,-89,2,11,-65
620 '---- 2Dテ゛ータ ヲ セン テ゛ ツナク゛ ----
630 CLS:FOR M=1 TO 8:READ E,C:GOSUB 690:
NEXT M
640 FOR M=1 TO 2:READ E:FOR C=1 TO 4:GOS
UB 690:NEXT C:NEXT M
650 S=10
660 FOR I=1 TO 4:A$=INKEY$:S=S+(A$="8")-
(A$="2"):COLOR=(I,6):BEEP 1:BEEP 0:FOR T
=1 TO S :NEXT T:COLOR=(I,0):IF INKEY$="
" THEN 90
670 NEXT I:GOTO 660
680 '---- セン ヲ ヒク ルーチン ----
690 FOR I=1 TO E:READ A,B:LINE(X(A),Y(A)
)-(X(B),Y(B)),C:NEXT :RETURN
700 '---- セン ヒク テ゛ータ ----
710 ' コックヒ゜ット
720 DATA 27,7,1,2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,4,
8,8,9,9,10,10,1,3,9,11,12,12,13,13,14,14
,15,15,16,16,17,14,18,18,19,19,20,13,19,
1,11,2,12,3,13,4,14,5.15,20,11
730 ' エンシ゛ン
740 DATA 47,6,21,22,22,23,23,24,24,40,40
,39,39,38,38,37,37,21,29,30,30,31,31,32,
45,46,46,47,47,48,30,46,31,47
750 DATA 33,34,34,36,36,35,49.50,50.52,5
2,51,34,50,36,52
760 DATA 53,54,55,53,56,54,57,58,61.59,5
9,60,60,62,53,59,54,60
770 DATA 25,26,26,27,27,28,44.43,43.42,4
2,41,21,25,22,26,23,27,24,28,40,44,39,43
,38,42,37,41
780 ' ウインク゛
790 DATA 8,6,63,64,64,66,66.65,65,63.83.
84,84,86,86,85,85,83
800 ' ミサイルホ゜ット゛
810 DATA 48,5,67,69,69,70,70,68,68,67,71
,73,73,74,74,72,72,71,67,71,69,73,68,72,
70,74
820 DATA 75,77,77,78,78,76,76,75,79,81.8
1.82,82,80,80,79,75,79,77,81,76,80,78,82
830 DATA 87,89,89,90,90,88,88,87,91.93,9
3,94,94,92,92,91,87,91,89,93,88,92,90,94
840 DATA 95,97,97,98,98,96,96,95,99,101,
101,102,102,100,100,99,95,99,97,101,96,1
00,98,102
850 ' アシ
860 DATA 14,6,113,114,114,117,117,118,12
0,119,119,115,122,121,121,116,123,124,12
4,127,127,128,130,129,129,125,132,131,13
1.126
870 ' ハ゛ック ウインク゛
880 DATA 6,6,135,133,133,134,134,136,139
.137,137,138,138,140
890 ' カ゛トリンク゛カ゛ン
900 DATA 9,6,103,104,104,105,105,106,107
.108.108,109,109,110,104,108,105,109,111
,112
910 ' ホ゛テ゛ィー
920 DATA 24,6,141,142,142,143,143,144,14
5.146,146,147,147,148,148,149,149,150,15
1,152,152,153,153,154,155,156,156,157,15
7,158,158,159,159,160,161,162,162,163,16
3,164,142,152,143,153,144,154,149,159,14
8,158
930 ' ローター
940 DATA 8,165,166,166,168,168,167,167,1
65,181,182,182,184,184,183,183,181
950 DATA 169,170,170,172,172,171,171,169
,185,186,186,188,188,187,187,185
960 DATA 173,174,174,176,176,175,175,173
,189,190,190,192,192,191,191,189
970 DATA 177,178,178,180,180,179,179,177
,193,194,194,196,196,195,195,193
980 ' ハ゛ック ローター
990 DATA 1,197,198,199,200,201,202,203,2
04
```

 ポシェット裏面場 〈和歌山県・I.D.〉どーして、No.1なの? いくら年があけたからって、わざわざ1にすることないのに。☆VOL.5とNo.1の表紙を見比べてごらん。'テクノポリス増刊'がテクノポリスムックに変わってるでしょ。だから1なのでーす☆

●だれか、ハイスコアを超えてくれ〜!!

A-one
（エイ ワン）

FOR PC-8801シリーズ
N-88 BASIC

標準打ちこみタイム60分

BY かっちくん
「かっちくん」は地元でのみ通用する文字列です！

わーい。うれしいな♡ しっかし恥ずかしいリスト。マシン語も今となってはソースリスト見ても、わっかりません。

しかし、それにしてもはやいはやい。あんまりはやいので、とても"HIGH SPEED MODE"（ハイスピードモード）で遊ぶ気がしない。

モードとレベルの選択もついてるよ

まず、モードの選択から。

[1]か[2]を押してハイスピードかノーマルかを選ぶのだ。ハイスピードモードのときは、ゲーム中スコアの表示はないかわりにすごくはやい。ノーマルモードであきたころにやるとちょうどいいんじゃないかな。

モードの選択の次はレベル選択。[1]〜[5]のキーでレベルを選べば、ゲームスタートだ。

レベルの数が小さいほど、キミの操作するA-oneのビームのスピードがはやくなるのだ。

[2][4][6][8]キーで、A-oneを上下左右に動かしながら、スペースキーで敵をやっつけてくれ。敵は横一列になって攻撃を仕掛けてくるから、うまくすり抜けられるかどうかが、生き残るための条件になってくる。はじめはきっとやられてばかりのはず！

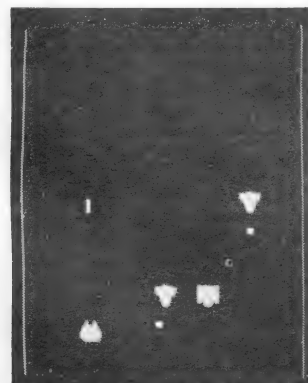
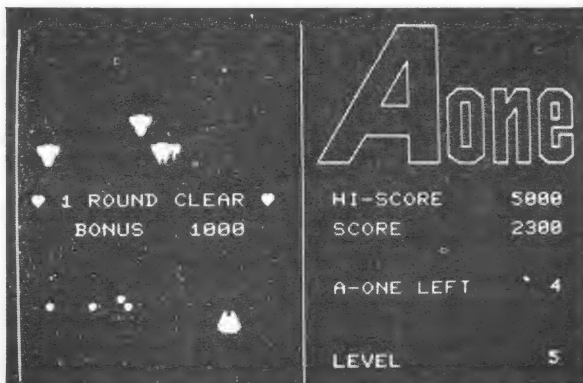
30秒くらい戦いつづけていると、ラウンドクリア。A-oneの数が増え、ボーナスがプラス。でも、敵はさらに手ごわくなってくるぞ。

こういうゲームをもしジョイスティックなんかでやると、必ず、ボキッと折ったりしてしまうだろうな〜。

テンキーを押す指が思わずもつれてしまうくらいのスリルなんだから。

ホントのことをいってしまうと、まだプログラムポシェットのスタッフのなかで、このゲームの初期ハイスコアを超えたやつはひとりもいないのだ!!

▲キャッ、追いつめられてしまった!!

◀ピュン、ピュン!! ボクは負けないぞ

▲サッと敵の攻撃をかわすのだ!!

▲やっと1ラウンドクリア。しかし、なんて長い30秒なのだ!!

<A—one> ノーマルでいちばん簡単なやつでもものの数秒で死んでしまったので、何が何だかわからないうちに終ってしまいました。ゆみにはむいていません、このゲーム（ひがんでみたりして……）。

■変数リスト

A1……自機残り数
PL……自機が増加するポイント
RO……ラウンド
DM……DMAを止めるかどうかのフラグ
L……レベル
SC……スコア
HS……ハイスコア
A$……キー入力用
X,Y,C……タイトル作成用

■プログラムの説明

40～110	初期設定
120	タイトル作成へとぶ
130～190	モード、レベル入力
200～280	画面作成
290～310	ゲーム前処理、割り込み設定
320	メインルーチン
330	やられたかの判定
340	スコア処理
350	自機が増えるかの判定
360	自機が増える
370～410	自機がやられたときの処理
420～500	ラウンドクリアの処理
510～520	ゲームオーバー処理
530	STOPキーを押したときの処理
540	タイトル作成サブルーチン
550～630	タイトル用DATA

■ワークエリア(マシン語部)

B859	自機のスピード
B92F	自機のビームのスピード
B990	敵のスピード
B996	敵ビームの数
B9D0	敵ビームの数
BA7C	敵ビームの数
BA71	敵がビームを射つ高さの下限値
BF00	BASIC330行で読み出す自機の状態 (0…生存、255…やられた、その他…得点)
BF01～BF02	自機座標
BF03～BF04	自機BEAM座標
BF05～BF06	敵座標1 (以降2番地ペアで敵5まで)
BF0F	敵1のキャラクタコード (0～4で指定) (以降敵5まで)
BF14～BF15	敵ビーム1座標 (以降2番地ペアでビーム15まで)

■プログラムマップ(マシン語部)

35D9～	USR0…キーバッファクリア(ROM内ルーチン)
B800～B817	USR1…DMAの設定
B818～B83A	USR2…ワークエリア初期化
B83B～B84E	USR3…グラフィック画面クリア
B84F～BBA5	USR4…メインルーチン
BBA6～BBD6	ワークエリア初期値
BBD7～BD02	グラフィックデータ

■チェックポイント

CTRL＋Sを押すと、なぜかラウンドクリアできる。これを用いれば、難かしい先のラウンドに挑戦できるぞ！

ワークエリアの中でもB990、BA71の2つの番地は、BASICでいじっていないので、いろいろかえて遊べる。B990番地(敵ビームのスピード)は01～FFを、BA71(敵がビームを射つ下限値)は00～31を、それぞれ、モニターから入力してね(もちろん16進数でだよ)。　(クー)

■参考文献

「PC-Tecknow8801 Vol.1」
(アスキー刊)

■プログラムについて

このゲームは、BASICとマシン語の2本のプログラムから成りたっています。打ちこむときには、まずマシン語プログラムからモニターのEコマンドを使って打ち込みます。このとき、すぐに走らせないで必ずセーブしましょう(打ちこみ方法、セーブ方法についてはマニュアル参照)。次に、CLEAR,&HB7FFをダイレクトで実行したあと、31ページのチェックサムリストを走らせてマシン語プログラムをチェックします(31ページチェックサムリストの使い方参照)。このとき、スタートアドレスはB800に、エンドアドレスはBD02にしてください。マシン語プログラムに打ち込みミスがない事を確認したら、はじめてベーシックプログラムを打ちこみます。

また、あらためてこのプログラムを走らせる場合には、プログラムをロードする前に必ずCLEAR, & HB7FFを実行するようにしてください。

A-one (BASICリスト)

```
10 '
20 ' A-ONE
30 '
40 CLEAR ,&HB7FF:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:DEFINT A-Z:HS=50
50 DEF USR0=&H35D9:DEF USR1=&HB800:DEF USR2=&HB818
60 DEF USR3=&HB83B:DEF USR4=&HB84F
70 COLOR=(0,0),(1,1),(2,2),(3,6),(4,5),(5,1),(6,2),(7,6)
80 SCREEN 0,3:A=USR3(0):SCREEN ,0
90 STOP ON:ON STOP GOSUB 530
100 CLS:A1=3:SC=0:PL=200:RO=1
110 POKE &HB859,2:POKE &HB996,5:POKE &HB9D0,5:POKE &HBA7C,5
120 VIEW(100,25)-(500,130):C=2:GOSUB 540
130 COLOR 5:A=USR0(0)
140 LOCATE  7,18:PRINT "PUSH [1] - High Speed MODE";
150 LOCATE  7,20:PRINT "PUSH [2] - Nomal       MODE";
160 A$=INKEY$:IF A$="1" OR A$="2" THEN DM=VAL(A$) ELSE 160
170 CLS:LOCATE 10,19:PRINT "INPUT LEVEL (1-5)";
180 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 180 ELSE L=VAL(A$)
190 POKE &HB92F,8-L
200 CLS:COLOR 6:A=USR3(0)
210 VIEW(336,0)-(639,80):C=4:GOSUB 540
220 WINDOW(0,0)-(639,199):VIEW(0,0)-(639,199)
230 LINE(0,-1)-(319,200),4,B
240 LOCATE 22,12:PRINT USING"HI-SCORE   #####00";HS
250 LOCATE 22,14:PRINT "SCORE           00";
260 LOCATE 22,18:PRINT "A-ONE LEFT       3";
270 LOCATE 22,23:PRINT "LEVEL            ";A$;
280 FOR I=0 TO 170:PSET(RND*319,RND*200),4:NEXT
290 TIME$="00:00:00":ON TIME$="00:00:10" GOSUB 420
300 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:FOR II=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
310 A=USR2(0):TIME$ ON:IF DM=1 THEN OUT 104,0
320 A=USR4(0):IF PEEK(&HBF00)=0 THEN 320
330 IF PEEK(&HBF00)=255 THEN 370 ELSE A=PEEK(&HBF00)
340 BEEP 1:SC=SC-(A=1)-(A=2)*2-(A>2)*3:LOCATE 33,14:PRINT USING"####";SC:BEEP 0
350 IF SC<PL THEN 320
360 BEEP 1:A1=A1+1:PL=PL+100:LOCATE 37,18:PRINT USING"##";A1:BEEP 0:GOTO 320
370 TIME$ OFF:BEEP 1:FOR I=1 TO 100:COLOR=(0,I MOD 4):NEXT:BEEP 0
380 IF DM=1 THEN A=USR1(0)
390 A1=A1-1:LOCATE 37,18:PRINT USING"##";A1;
400 IF A1=0 THEN 510
410 FOR I=0 TO 2500:NEXT:GOTO 290
420 FOR I=1 TO RO:FOR II=0 TO 10:BEEP 0:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
430 IF DM=1 THEN A=USR1(0)
440 LOCATE 1,12:PRINT USING"♥## ROUND CLEAR ♥";RO;
450 LOCATE 4,14:PRINT USING"BONUS  ####00";RO*10;:SC=SC+RO*10
460 LOCATE 33,14:PRINT USING"####";SC;:A1=A1+1
470 LOCATE 37,18:PRINT USING"##";A1;:FOR I=0 TO 2500:NEXT:RO=RO+1
480 LOCATE 1,12:PRINT SPC(17);:LOCATE 4,14:PRINT SPC(12);
490 I3=(RO MOD 7)+4:POKE &HB996,I3:POKE &HB9D0,I3:POKE &HBA7C,I3
500 POKE &HB859,1-(RO<7):RETURN 290
510 LOCATE 3,12:PRINT "* GAME OVER *";:IF SC>HS THEN HS=SC
520 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 80
530 TIME$ OFF:STOP OFF:BEEP 0:A=USR3(0):FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
    :COLOR 7:WIDTH 80,20:END
540 RESTORE 550:WINDOW(0,0)-(130,75)
    :FOR I=1 TO 7:READ II,X,Y:POINT(X,Y):FOR III=1 TO II:READ X,Y:LINE-(X,Y),C
    :NEXT:NEXT:RETURN
550 DATA 8,0,74,15,74,23,60,44,60,44,74,59,74,59,0,40,0,0,74
560 DATA 3,31,44,44,44,44,20,31,44
570 DATA 8,64,70,69,74,77,74,82,70,82,39,77,35,69,35,64,39,64,70
580 DATA 4,71,66,75,66,75,42,71,42,71,66
590 DATA 11,87,74,94,74,94,52,99,45,99,74,106,74,106,35,99,35,94,42,94,35
600 DATA 87,35,87,74
610 DATA 14,111,70,116,74,124,74,129,70,129,59,122,59,122,66,118,66,118,55
620 DATA 129,55,129,39,124,35,116,35,111,39,111,70
630 DATA 4,118,51,122,51,122,42,118,42,118,51
```


ポシェット裏面場

〈埼玉県・作者猫〉私しゃPB-200のユーザーだあ～い！ 知ってたあ？ 映画「ゴーストバスターズ」でレイが持っていたポケコンは、なんとPB-100なんだぞお。(☆へえー。知らなかったというより「ゴーストバスターズ」見てないもん☆)

A-one（マシン語リスト）

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B800	21	5B	70	3A	88	EF	FE	15	:3B0
B808	38	03	21	66	70	3A	89	EF	:2E4
B810	FE	50	F3	CD	D1	6F	FB	C9	:612
B818	F3	D3	5C	CD	F5	BA	D3	5D	:5CE
B820	CD	F5	BA	21	A6	BB	11	01	:410
B828	BF	01	31	00	ED	B0	2A	01	:2B9
B830	BF	11	D7	BB	CD	03	BB	D3	:4C0
B838	5F	FB	C9	F3	D3	5C	CD	F5	:607
Sum	F4	83	6B	09	F1	1C	18	F4	:404

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B840	BA	D3	5D	CD	F5	BA	D3	5E	:597
B848	CD	F5	BA	D3	5F	FB	C9	F3	:665
B850	ED	73	EC	B9	AF	32	00	BF	:4A5
B858	06	02	C5	DB	00	47	DB	01	:2CB
B860	A8	CA	AA	B8	47	D9	2A	01	:41F
B868	BF	CD	29	BB	D9	2A	01	BF	:433
B870	7C	CB	40	CA	7C	B8	FE	14	:497
B878	CA	7C	B8	25	CB	50	CA	87	:48F
Sum	27	1B	93	96	6A	39	6A	6C	:4E4

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B880	B8	FE	2F	CA	87	B8	24	7D	:48F
B888	CB	60	CA	92	B8	A7	CA	92	:542
B890	B8	2D	CB	70	CA	9D	B8	FE	:53D
B898	25	CA	9D	B8	2C	22	01	BF	:352
B8A0	11	D7	BB	CD	03	BB	C1	10	:3FF
B8A8	B1	C5	C1	3A	04	BF	A7	C2	:49D
B8B0	C5	B8	DB	09	CB	77	C2	C5	:52A
B8B8	B8	2A	01	BF	2C	25	25	22	:23A
Sum	9F	D3	B9	53	33	34	F6	85	:260

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B8C0	03	BF	CD	43	BB	2A	05	BF	:37B
B8C8	3A	0F	BF	CD	F2	B9	22	05	:3A7
B8D0	BF	32	0F	BF	CD	B0	BA	CD	:4C3
B8D8	6F	BA	2A	07	BF	3A	10	BF	:322
B8E0	CD	F2	B9	22	07	BF	32	10	:3A2
B8E8	BF	CD	B0	BA	CD	6F	BA	2A	:516
B8F0	09	BF	3A	11	BF	CD	F2	B9	:44A
B8F8	22	09	BF	32	11	BF	CD	B0	:369
Sum	22	41	27	F5	DD	87	9C	F3	:F72

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B900	BA	CD	6F	BA	2A	0B	BF	3A	:3DE
B908	12	BF	CD	F2	B9	22	0B	BF	:435
B910	32	12	BF	CD	B0	BA	CD	6F	:476
B918	BA	2A	0D	BF	3A	13	BF	CD	:389
B920	F2	B9	22	0D	BF	32	13	BF	:39D
B928	CD	B0	BA	CD	6F	BA	06	04	:437
B930	C5	2A	03	BF	7C	A7	CA	8E	:42C
B938	B9	CD	5B	BB	2A	03	BF	25	:3AD
Sum	F5	28	42	8C	A1	90	F8	AB	:FBF

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B940	22	03	BF	CA	8E	B9	CD	43	:405
B948	BB	2A	05	BF	3A	0F	BF	CD	:37E
B950	CB	BA	08	32	0F	BF	2A	07	:2BE
B958	BF	3A	10	BF	CD	CB	BA	08	:422
B960	32	10	BF	2A	09	BF	3A	11	:23E
B968	BF	CD	CB	BA	08	32	11	BF	:41B
B970	2A	0B	BF	3A	12	BF	CD	CB	:397
B978	BA	08	32	12	BF	2A	0D	BF	:2BB
Sum	3C	11	57	AA	86	2C	95	79	:B0E

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B980	3A	13	BF	CD	CB	BA	08	32	:398
B988	13	BF	C1	10	A3	C5	C1	06	:3D2
B990	02	C5	21	14	BF	06	05	7E	:244
B998	2C	A7	CA	BB	B9	5F	56	D5	:49B
B9A0	D9	E1	CD	85	BB	D9	14	7A	:52E
B9A8	FE	32	CA	C1	B9	72	2C	D5	:4E7
B9B0	D9	E1	CD	6B	BB	D9	10	DF	:575
B9B8	C3	C8	B9	2C	10	D9	C3	C8	:4E4
Sum	EE	FA	88	89	25	E1	37	81	:2B7

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B9C0	B9	2D	36	00	2C	2C	10	CF	:253
B9C8	ED	5B	01	BF	21	14	BF	06	:302
B9D0	05	7E	A7	C4	94	BA	DA	E1	:4F7
B9D8	B9	2C	2C	10	F4	C1	10	B1	:397
B9E0	C5	C1	D3	5F	FB	C9	3E	FF	:5B9
B9E8	32	00	BF	31	00	00	D3	5F	:254
B9F0	FB	C9	A7	CA	18	BA	E5	08	:4F4
B9F8	CD	29	BB	08	E1	4F	24	7C	:389
Sum	23	E5	FE	F5	C9	8D	D3	49	:E6D

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BA00	FE	30	79	CA	18	BA	FE	02	:443
BA08	DA	59	BA	CA	27	BA	C3	2E	:489
BA10	BA	E5	CD	03	BB	E1	08	C9	:4DC
BA18	26	00	ED	5F	E6	1F	6F	ED	:3D3
BA20	5F	E6	03	3C	C3	06	BA	11	:318
BA28	1F	BC	08	C3	11	BA	11	67	:2E9
BA30	BC	FE	03	CA	47	BA	08	7D	:40D
BA38	A7	CA	40	BA	2D	C3	11	BA	:426
Sum	99	D8	3B	79	28	B1	1C	95	:FAF

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BA40	08	3D	2C	08	C3	11	BA	08	:20F
BA48	7D	FE	25	CA	52	BA	2C	C3	:465
BA50	11	BA	08	3C	2D	08	C3	11	:218
BA58	BA	11	AF	BC	08	3A	01	BF	:338
BA60	BD	CA	11	BA	D2	6B	BA	2D	:476
BA68	C3	11	BA	2C	C3	11	BA	7C	:3C4
BA70	FE	1E	D0	ED	5F	E6	03	C8	:4E9
BA78	11	14	BF	06	05	1A	A7	CA	:27A
Sum	DF	13	62	A3	43	89	C8	D6	:B61

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BA80	87	BA	1C	1C	10	F7	C9	24	:36D
BA88	24	24	2C	EB	73	2C	72	EB	:35B
BA90	CD	6B	BB	C9	E5	2C	66	6F	:4A2
BA98	7C	92	3F	D2	AB	BA	FE	03	:485
BAA0	D2	AB	BA	7D	93	3F	D2	AB	:503
BAA8	BA	FE	03	E1	D0	C3	E6	B9	:5CE
BAB0	ED	5B	01	BF	7C	92	D2	BB	:4A3
BAB8	BA	ED	44	FE	03	D0	7D	93	:4CC
Sum	27	CC	44	BD	F5	6D	A6	33	:42F

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BAC0	D2	C5	BA	ED	44	FE	03	D0	:553
BAC8	C3	E6	B9	08	ED	5B	03	BF	:474
BAD0	7A	25	94	3F	24	D0	FE	04	:368
BAD8	D0	7B	95	3F	D0	FE	03	D0	:4C0
BAE0	08	32	00	BF	D9	2A	03	BF	:2BE
BAE8	CD	5B	BB	D9	AF	32	04	BF	:460
BAF0	08	CD	29	BB	C9	21	00	C0	:363
BAF8	11	01	C0	01	80	3E	36	00	:1C7
Sum	CD	A6	40	C7	F6	E2	44	A1	:E37

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BB00	ED	B0	C9	D5	CD	96	BB	D1	:62A
BB08	ED	73	26	BB	EB	F9	EB	0E	:51E
BB10	0C	06	03	D1	D3	5C	73	D3	:35B
BB18	5D	72	23	10	F6	11	4D	00	:256
BB20	19	0D	C2	11	BB	31	00	00	:1E5
BB28	C9	CD	96	BB	AF	11	4D	00	:3F4
BB30	0E	0C	06	03	D3	5C	77	D3	:29C
BB38	5D	77	23	10	F7	19	0D	C2	:2E6
Sum	90	F8	96	50	B5	B3	37	47	:C54

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BB40	32	BB	C9	CD	96	BB	11	F7	:4DC
BB48	BC	D3	5D	01	50	00	3E	08	:283
BB50	08	1A	77	13	09	08	3D	C2	:1BC
BB58	50	BB	C9	CD	96	BB	D3	5D	:522
BB60	AF	11	50	00	06	08	77	19	:1AE
BB68	10	FC	C9	CD	96	BB	11	FF	:503
BB70	BC	D3	5D	01	50	00	1A	13	:26A
BB78	77	09	1A	13	77	09	1A	13	:15A
Sum	38	4C	F6	8F	E8	4A	1B	5C	:8B2

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BB80	77	09	1A	77	C9	CD	96	BB	:3F8
BB88	D3	5D	AF	11	50	00	77	19	:2D0
BB90	77	19	77	19	77	C9	7C	0F	:2EB
BB98	0F	4F	E6	C0	5F	79	E6	3F	:401
BBA0	84	57	26	C0	19	C9	12	2C	:2E1
BBA8	00	00	00	00	00	00	00	00	:000
BBB0	00	00	00	00	00	00	00	00	:000
BBB8	00	00	00	00	00	00	00	00	:000
Sum	54	25	4C	21	08	D8	81	4E	:095

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BBC0	00	00	00	00	00	00	00	00	:000
BBC8	00	00	00	00	00	00	00	00	:000
BBD0	00	00	00	00	00	00	00	01	:001
BBD8	00	81	00	80	00	03	00	81	:185
BBE0	00	C0	00	07	00	81	00	E0	:228
BBE8	00	07	08	BD	3C	E0	10	07	:1FF
BBF0	18	FF	FF	E0	18	27	19	FF	:44D
BBF8	FF	E4	98	67	19	F9	F9	E6	:5D3
Sum	17	2B	9F	8B	6D	84	22	4E	:FCD

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BC00	98	E7	19	F9	F9	E7	98	E7	:5F0
BC08	18	FF	FF	E7	18	E7	18	FF	:513
BC10	00	E7	18	3F	00	81	7E	FC	:339
BC18	00	0E	01	00	FF	70	80	03	:201
BC20	F0	FF	00	C0	0F	1F	E0	FF	:4BC
BC28	7E	F8	07	3F	C0	FF	FF	FC	:576
BC30	03	3F	C0	FF	FF	FC	03	3F	:43E
BC38	C0	FF	7E	FC	03	3F	C0	FF	:53A
Sum	E1	10	76	19	E1	18	50	1E	:3E7

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BC40	00	FC	03	3F	C0	FF	00	FC	:3F9
BC48	03	1E	E1	00	F9	78	87	06	:300
BC50	F1	00	F9	60	9F	00	F1	00	:3DA
BC58	F9	00	8F	00	01	00	FF	00	:288
BC60	80	00	00	00	7E	00	00	00	:0FE
BC68	00	00	E7	00	00	F9	06	FF	:2E5
BC70	00	9F	60	F9	06	FF	7E	9F	:41A
BC78	60	F9	06	FB	FB	9F	60	79	:4CD
Sum	CD	B2	B9	93	D8	0E	5B	19	:A25

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BC80	06	FB	FB	9E	60	39	06	FB	:434
BC88	FB	9C	60	01	06	FF	7E	80	:3FB
BC90	60	03	00	FF	3C	C0	00	03	:261
BC98	00	FF	00	C0	00	01	00	FF	:2BF
BCA0	04	80	00	00	00	FF	04	00	:187
BCA8	00	00	00	7E	04	00	00	01	:083
BCB0	00	FF	00	80	00	FF	00	F9	:377
BCB8	F9	FF	00	FF	01	F9	F9	FF	:5E9
Sum	5E	17	5B	5B	A7	F0	81	76	:8B9

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BCC0	80	7F	01	F9	F9	FE	80	3F	:4AF
BCC8	01	FF	FF	FC	80	1F	01	FF	:49A
BCD0	81	F8	80	0F	00	FF	00	F0	:3F7
BCD8	00	07	00	3C	C3	E0	00	00	:1E6
BCE0	03	3C	C3	00	C0	00	01	00	:1C3
BCE8	C3	00	80	00	00	00	C3	00	:206
BCF0	00	00	00	00	42	00	00	3C	:07E
BCF8	3C	3C	3C	3C	3C	3C	3C	3C	:1E0
Sum	04	F5	FF	7C	7A	38	81	A6	:54D

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BD00	FF	FB	3C	FF	00	FF	00	FF	:533
BD08	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
BD10	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
BD18	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
BD20	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
BD28	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
BD30	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
BD38	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:3FC
Sum	FF	F4	3C	F8	00	F8	00	F8	:117

〈福島県・来生鷹〉ゆみさん、はじめまして。おてまみを出したのは、ほかでもなく担当がゆみさんだから。うちの姉も名前が"ゆみ"というのです。さて質問。ゆみさんは本名ですか？　（☆本名は"由美子"みたいですねェ。由美子なんです☆）

●めんどうなキー操作がかえっておもしろい

60秒間耐久(たいきゅう)レース

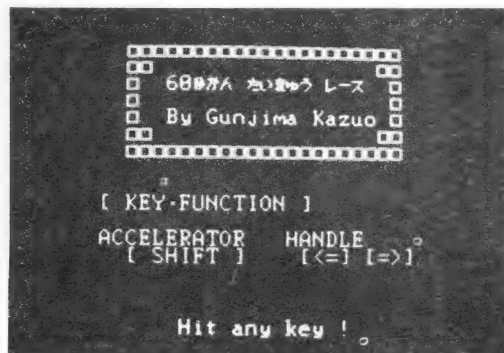
FOR PC-6001シリーズ/6601シリーズ

N60M-BASIC PAGE 1（PC-6001は不可）

標準打ちこみタイム40分

BY 郡嶋和雄

群嶋ばすと～る和生、またの名をろーでいすと堅尾計

実は私はあの福岡県人です。で、毎日久留米に通う、ただの学生です。では次のポシェットでお会いしましょう（?)。うじゃ。

▲こうしてこのゲームはごくふつうの雰囲気で、ちょっと変わったタイトルを示して、はじまるのだった

▲SHIFTキーを押すとピューッとはやくなる。けど、ハンドルがきれない!!

採用した理由その1からその3まで

単純なスクロールのカーレースゲームなら、まあ、ほとんどの場合、採用されないのだけど、このカーレースは正直な話、単純なカーレースなのだ。

敵はいない。ただ、ひたすら60秒間走りつづけて、走破した距離を競うというものなんだけど……。

採用した理由その1――スコア表示がかっこいい!

いやあ、つまらない理由だなんていわないでほしい。このスコアとスピードの表示だけでも、やる気がずいぶんちがってくるのだ。

採用した理由その2――はやい。

なんせマシン語だから、動きはスムーズで、相当、カーレースゲームに自信のある人でも楽しめそう。

作者によれば、はじめてメインルーチンをマシン語で作ったプログラムなんだそうだ。ハンド・アセンブルなので、デバッグしやすいようにルーチンごとにマシンコードデータを分けている。マシン語勉強をはじめかけている人には、かえって親切なリストになっているわけだ。

採用した理由その3――キー操作がおもしろい!

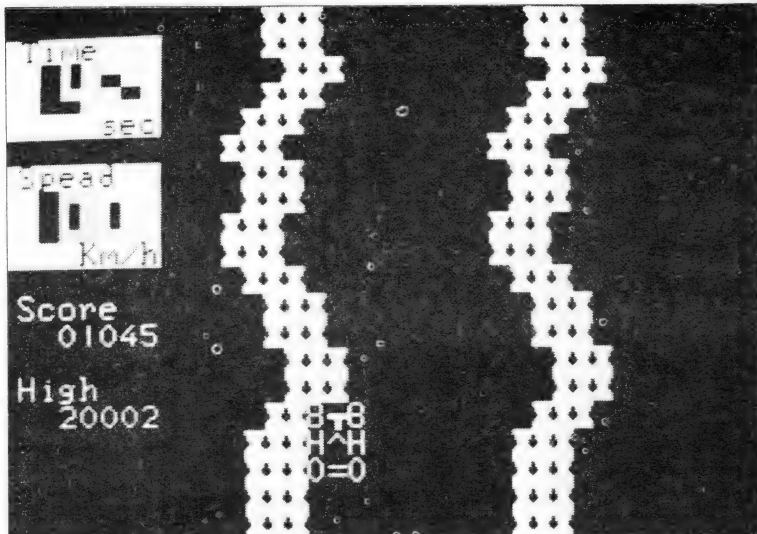
といっても、別に変なキーを使っているわけじゃない。もしかしたら、失敗してそうなったのかもしれないけど、アクセルとハンドルは両方同時にはきかないのだ。アクセルをふかすとハンドルがきかなくなり、ハンドルをきるためにはアクセルをはなしなくちゃいけないし、そしてアクセルをはなすとすぐに止まってしまうのだ。

〈60秒間耐久レース〉どっちかって言えば、こーゆーのが好きだね。12000ぐらいしかいけなかったけど、楽しかったなあ。アクセル（SHIFT）とハンドル（左右のカーソルキー）が同時にできないのが、みそだね。

キー操作のムズさがおもしろい！

アクセルは SHIFT キー。ハンドルはカーソルもの左右だ。

SHIFT キーを押していると、どんどん速くなって壁にぶつかっそうになる。そこでカーソルキー!! ところがちっともまがらない！ しかたなくアクセルをはなすとウィーンとハンドルをきった方向にまがるんだ。

このキー操作は、やってみると、かえってゲームのおもしろさを引き出している。ふつう、操作性の悪さはゲームをつまらなくするものなんだけど、このゲームだけは逆だったわけだ。

▲ズガン。クラッシュ!! 道がボコッとへこんでしまうのだ

■変数リスト

SC……スコア
HS……ハイスコア
CS,D,L……チェックサム用

■プログラムの説明

行	内容
10～ 80	REM文
90～ 150	マシン語コード読みこみ
200～ 850	マシン語データ
1000～1100	ゲーム初期設定
1110～1190	ゲームオーバー処理
1200～1320	タイトル画面

■マシン語の説明

アドレス	内容
F000～F02F	スクロール処理
F030～F09B	タイマー処理
F09C～F1C2	数字データ
F1C3～F10E	道の表示
F10F～F138	車の表示
F139～F15E	車の消去
F15F～F167	車のデータ
F168～F1C1	キー処理・壁に衝突したかの判断
F1C2～F1E9	キー処理、衝突のときの処理
F1EA～F266	スコア・スピード表示
F267～F279	音出力
F27A～F2DE	メインルーチン
F2DF～F2E7	ハイスコア表示
F2E8～F371	初期値化
F372～F385	画面消去

■ワークエリア

アドレス	内容
FE62～FE63	ハイスコア
FD0F～FD10	スコア
FB97	タイマー
FB98	残り時間
FB99	壁にぶつかったフラグ
FB9A	道幅
FB9B	道表示位置
FB9C～FB9D	車表示位置
FB9E	車のスピード

■打ちこむまえの注意

このプログラムは、マシン語を使用していますので、プログラムをすべて打ちこみましたら必ずテープ等にSAVEをしたのちに、RUNを実行してください。

また、このプログラムには簡単なチェックサムがついています。データが間違っていると、エラーメッセージ＋行番号が表示されますので、その行を修正し、あらためてSAVEをしてください。なお、DATA文の各行の最後の3文字がチェックサム用になっていますので特に注意して入力してください。

■チェックポイント

スピード、タイムの表示がたいへんいいですね。

車のキャラクタがすこし気になります。キャラクタを改造したい場合は、440行にキャラクタ用のデータがありますので、自分のオリジナルを作ってみてください。

たとえば、440行4f,5e,4f,14,db,13,4f,3d,4f,2d9となります。なお、データはキャラクタコード表(文字モード)を使用し、最後にその行のすべてのデータの合計を16進で入れてください。

これが車のグラフィックデータのチェックサムということになるわけです。自分でもいろいろ変えてください。

（エイキチ）

60秒間耐久レース

```
10 REM=============================
20 REM 60sec.たいきゅう レース (Version1.0)
30 REM              for PC-6001 mk][
40 REM           1984/11/16 22:36;36
50 REM          Progran No.21[15-12]
60 REM  Copyright (c) 1984,1985
70 REM               By Gunjima Kazuo
80 REM=============================
90 CLEAR300,&HEFFF:IFPEEK(&HF000)=&HF3 G
OTO1000
100 OUT147,2:POKE&HFE63,&H4E:POKE&HFE62,
&H20
110 RESTORE200:I=&HF000:CS=0:L=210
120 READA$:D=VAL("&H"+A$):IFLEN(A$)<3THE
NPOKEI,D:CS=CS+D:I=I+1:GOTO120
130 IFA$="end"THENOUT147,3:GOTO1010
140 IFCS=DTHENCS=0:L=L+10:GOTO120
150 OUT147,3:COLOR12:PRINTCHR$(7)"Machin
e Code Error in"L
160 POKE&HF000,0:END
200 REM machine code ( &Hf000~ &Hf385 )
205 REM  &Hf000~ " Down scrool "
210 DATAf3,3e,dd,d3,f0,21,da,06,11,02,07
,ed,73,95,fb,31, 80d
220 DATA44,00,06,13,a7,78,01,1c,00,ed,b0
,ed,72,eb,ed,72, 6df
230 DATAeb,47,10,f1,3e,11,d3,f0,ed,7b,95
,fb,fb,c9,00,00, 901
235 REM  &Hf030~ " Timer sub "
240 DATAed,a0,ed,a0,01,26,00,eb,09,eb,ed
,a0,ed,a0,c9,00, 903
250 DATAf5,3a,97,fb,3d,28,07,32,97,fb,f1
,c3,74,0f,c5,d5, 8c2
260 DATAe5,3e,08,32,97,fb,3a,98,fb,3d,32
,98,fb,06,0a,0e, 6dc
270 DATA00,90,38,03,0c,18,fa,80,47,79,87
,87,16,00,5f,78, 524
280 DATA21,9b,f0,19,11,53,04,cd,30,f0,87
,87,16,00,5f,21, 5be
290 DATA9b,f0,19,11,55,04,cd,30,f0,3a,98
,fb,fe,00,20,04, 6ea
300 DATA3c,32,99,fb,e1,d1,c1,f1,c3,74,0f
, 6ac
305 REM  &Hf09c~ " Nomber data "
310 DATAe,f,b,f ,0,f,0,f ,c,f,f,3 ,c,f,7
,f ,a,f,c,f, 0e7
320 DATAf,c,3,f ,f,c,b,f ,c,f,0,f ,f,d,b
,f ,e,f,c,f, 0fa
325 REM  &Hf0c3~ " Road plot "
330 DATA21,0a,04,06,1c,af,77,23,10,fc,3a
,9a,fb,5f,3a,9b, 5a9
340 DATAfb,47,ed,5f,4f,e6,01,20,18,79,e6
,02,20,09,05,78, 603
350 DATAfe,0a,30,ed,04,18,0a,00,7b,c6,07
,80,fe,26,38,02, 571
360 DATA05,26,04,68,3e,e2,77,23,77,23,77
,23,16,00,19,77, 42b
370 DATA23,77,23,77,23,78,32,9b,fb,c9,00
,00, 460
375 REM  &Hf10f~ " Car plot "
380 DATA2a,9c,fb,e5,11,00,04,19,11,5f,f1
,eb,01,28,00,3e, 587
```

リスト次ページに続く

ポシェット裏面場 〈千葉県・山本祐ニクン〉No.1であっちゃんは、「だってお友達になりたかったんだもん」と書いてますが、もしかして"ウソップランド"を見ているんですか？ こなきじじいじゃ。夢見るぞ！（☆みんな見てるんだよね、ほんとはね☆）

```
390 DATA03,ed,a0,ed,a0,ed,a0,eb,09,eb,03
,03,03,3d,20,f1, 7e0
400 DATAe1,3e,0b,50,59,1b,1b,1b,18,1a, 2
56
405 REM  &Hf139~ " Car clear "
410 DATA2a,9c,fb,af,e5,11,00,04,19,11,25
,00,06,03,77,23, 45c
420 DATA77,23,77,23,19,10,f7,e1,3e,86,06
,03,77,23,77,23, 536
430 DATA77,23,19,10,f7,c9, 283
435 REM  &Hf15f~ " Car data "
440 DATA 38,12,38,48,5e,48,4f,3d,4f, 24b
445 REM  &Hf168~ " Key scan & d-check "
450 DATAcd,61,10,47,b7,28,04,fe,01,28,09
,3a,9e,fb,b7,28, 64a
460 DATA0d,3d,18,0a,3a,9e,fb,3c,fe,64,38
,02,3e,63,32,9e, 588
470 DATAfb,78,fe,10,28,0a,fe,20,20,2b,2a
,9c,fb,2b,18,04, 624
480 DATA2a,9c,fb,23,22,9c,fb,01,d8,03,09
,f3,3e,dd,d3,f0, 853
490 DATA7e,23,23,b6,47,3e,11,d3,f0,fb,78
,b7,28,03,32,9f, 6f9
500 DATAfb,c9,00,00,c9,2a,9c,fb,18,dd, 5
43
505 REM  &Hf1c2~  " Key scan mark 2 "
510 DATAcd,61,10,b7,c8,2a,9c,fb,11,00,04
,19,fe,20,20,03, 5ed
520 DATA2b,18,06,fe,10,c0,23,23,23,f3,3e
,dd,d3,f0,7e,32, 701
530 DATA9f,fb,3e,11,d3,f0,fb,c9, 570
535 REM  &Hf1ea~  " Score/Spead plot "
540 DATA3a,9f,fb,b7,28,04,af,32,9e,fb,3a
,9e,fb,06,0a,0e, 722
550 DATA00,90,38,03,0c,18,fa,80,47,79,87
,87,16,00,5f,78, 524
560 DATA21,9b,f0,19,11,1b,05,cd,30,f0,87
,87,16,00,5f,21, 587
570 DATA9b,f0,19,11,1d,05,cd,30,f0,3a,9e
,fb,cb,3f,cb,3f, 7ab
580 DATA16,00,5f,2a,0f,fd,19,22,0f,fd,11
,e3,05,01,10,27, 423
590 DATAcd,54,f2,01,e8,03,cd,54,f2,01,64
,00,cd,54,f2,01, 78b
600 DATA0a,00,cd,54,f2,7d,c6,30,12,c9,af
,ed,42,38,03,3c, 6C0
610 DATA18,f9,09,c6,30,12,13,c9,47,75,6e
,2e,4b, 4a1
615 REM  &Hf267~  " Sound Efect "
620 DATA3a,9e,fb,87,47,3e,c8,90,5f,af,cd
,c5,1b,3c,3c,cd, 837
630 DATAc5,1b,c9, 1a9
635 REM  &Hf27a~  " Main Loop "
640 DATA3e,3d,32,98,fb,3e,01,32,97,fb,21
,40,f0,22,06,fa, 6b6
650 DATAcd,39,f1,3a,9f,fb,b7,20,09,cd,68
,f1,3a,9f,fb,b7, 95c
660 DATA28,08,cd,c2,f1,cd,0f,f1,18,15,cd
,0f,f1,3a,9e,fb, 84a
670 DATAb7,28,0c,cd,c3,f0,cd,39,f1,cd,00
,f0,cd,0f,f1,cd, 9b9
680 DATAea,f1,cd,67,f2,3a,9e,fb,87,47,3e
,f0,90,47,21,06, 8ce
690 DATA00,2b,7c,b5,20,fb,10,f6,3a,99,fb
,b7,28,b2,21,74, 771
700 DATA0f,22,06,fa,c9, 1fa
705 REM  &Hf2df~  " HighScore plot "
710 DATA2a,62,fe,11,5b,06,c3,37,f2, 3e8
715 REM  &Hf2e8~  " Init "
720 DATA21,0a,00,11,0c,00,3e,86,0e,14,06
,1c,77,23,10,fc, 2f6
730 DATA19,0d,20,f6,21,27,f3,06,19,7e,23
,57,7e,23,5f,7e, 50c
740 DATA23,12,10,f5,cd,c3,f0,06,14,c5,cd
,00,f0,c1,10,f9, 820
750 DATA21,e3,01,3e,8b,06,05,77,23,10,fc
,cd,0f,f1,c9, 615
760 DATA fb,9a,0a,fb,9b,0f,fb,9c,6b,fb,9
d,02, 6e0
770 DATA fb,9e,00,fd,10,00,fd,0f,00,fb,9
9,00, 546
780 DATA 00,53,81,00,54,81,00,7b,81,00,7
c,81, 3a2
790 DATA 00,55,85,00,56,85,00,7d,85,00,7
e,85, 3ba
800 DATA 01,1b,81,01,1c,81,01,43,81,01,4
4,81, 2c6
810 DATA 01,1d,85,01,1e,85,01,45,85,01,4
6,85, 2de
820 DATA fb,9f,00, 19a
825 REM  &Hf372~  " Cls "
830 DATA21,0a,04,06,1c,af,77,23,10,fc,06
,14,d9,cd,00,f0, 556
840 DATAd9,10,f9,c9, 2ab
850 DATA"end"
1000 REM main routine
1010 SCREEN2,1,1:CONSOLE0,20,0,0:COLOR7,
1,1:CLS:GOTO1200
1020 LINE(0,10)-(60,49),11,BF:LINE(16,20
)-(17,39),1
1030 COLOR1,3:LOCATE1,1:PRINT"Time";:LOC
ATE5,4:PRINT"sec";
1040 LINE(0,60)-(60,99),11,BF:LINE(16,70
)-(17,89),1
1050 COLOR1,3:LOCATE1,6:PRINT"Spead";:LO
CATE4,9:PRINT"Km/h";
1060 COLOR12,1:LOCATE1,11:PRINT"Score";
1070 COLOR7:LOCATE1,14:PRINT"High";:EXEC
&HF2DF:EXEC&HF2E8
1080 SOUND7,252:SOUND0,127:SOUND1,0:SOUN
D3,0:SOUND8,15:SOUND9,12
1090 FORI=0TO140:NEXT:SOUND1,200:SOUND3,
255:OUT&HF6,255
1100 EXEC&HF27A:SOUND8,0:SOUND9,0:OUT&HF
6,3
1110 COLOR11:LOCATEPEEK(&HFB9B)+3,7:PRIN
T"TIME OVER";:FORI=0TO200:NEXT
1120 SC=PEEK(&HFD10)*256+PEEK(&HFD0F):HS
=PEEK(&HFE63)*256+PEEK(&HFE62)
1130 IFSC<HSGOTO1190
1140 COLOR15:LOCATE8,7:PRINT"    << HIGH
 SCORE !! >>"SPC(7);
1150 POKE&HFE63,SC/256:POKE&HFE62,SC-INT
(SC/256)*256
1160 PLAY"s13m99116o6cegr64gr16eg4b4o7c3
.r"
1170 IFPEEK(-741) GOTO1170
1180 PLAY"cdeff#4.":EXEC&HF2DF
1190 FORI=0TO900:NEXT:EXEC&HF372
1200 COLOR15:LOCATE12,1:PRINT"□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□"
1210 LOCATE12,2:PRINT"□□
 □□"
1220 LOCATE12,3:PRINT"□  60秒カン たいきゅう レース
 □"
1230 LOCATE12,4:PRINT"□
 □"
1240 LOCATE12,5:PRINT"□  By Gunjima Kazu
o □"
1250 LOCATE12,6:PRINT"□□
 □□"
1260 LOCATE12,7:PRINT"□□□□□□□□□□□□□□□□□□
□□□":COLOR3
1270 LOCATE10,10:PRINT"[ KEY·FUNCTION ]"
1280 LOCATE10,12:PRINT"ACCELERATOR   HAN
DLE"
1290 LOCATE12,13:PRINT"[ SHIFT ]    [<=]
 [=>]"
1300 COLOR12:LOCATE16,17:PRINT"Hit any k
ey !":EXEC&H1058
1310 IFINKEY$=""GOTO1310
1320 EXEC&HF372:GOTO1020
```


〈カラグラムについて〉No.1でもお知らせしたように、ポシェット裏場面の中の“ゆみちゃんトマト”と“ウニウニ会話シリーズ”には、カラグラムがついています。(詳しいことはログラムオシェットを見てね)。キミの作品は何カラグラム？

●上下左右に動きまわるインベーダーもどき

SPACE FIGHTER（スペース ファイター）

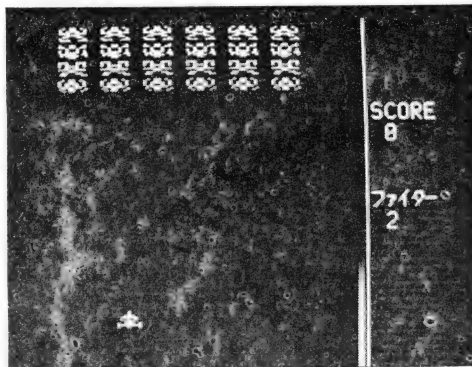
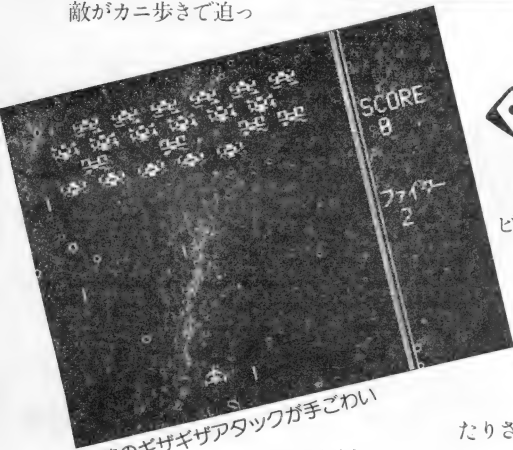
FOR PC-6001シリーズ/6601シリーズ

N60-BASIC 32K PAGE2

標準打ちこみタイム60分

わっ、なつかしい

だいたい雰囲気はインベーダーゲームと同じ。ちがうのは、自機が8方向に動くことと、インベーダーがインベード(侵略)せずに、下に行きつくと、また上から出てくるということ。

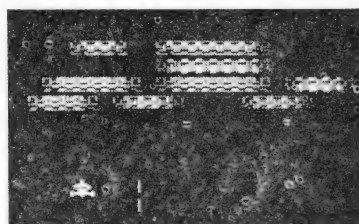
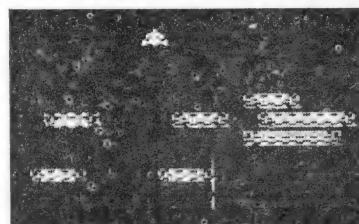
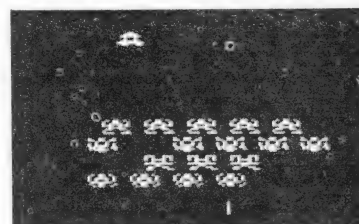
インベーダーっぽいのは、敵がカニ歩きで迫ってくることだ。

▲気分はもうインベーダー

▲敵のギザギザアタックが手ごわい

それに、マシン語でできているだけあって動きもスムーズだし。そうだ、ちゃんとUFOまで出てくるのだ。

面クリアして、ボーナスをガッチリとろう!

自機を動かすのはカーソルキー。ビーム発射はスペースキーだ。

ゲームスタートのときに、ピュイインとのぼっていく棒グラフはエネルギー満タンのしるし。

このエネルギーがなくなったり、敵のミサイルや敵に体当たりされたりすると、自機がひとつ減る。3機ともなくなるとゲームオーバーだ。点数は、残りのエネルギー×UFOをうちおとした数で、面クリア後に加算される。

▲どんどん迫ってくるぞ

▲サササッとすり抜けるのがコツ

▲UFOだって出てくるんだお

■変数リスト
K……自機の数
M……面数
SC……スコア
HI……ハイスコア
AS……スピード
SP……エネルギーの残量
SA……UFOの撃墜数

■プログラムの説明

★リスト1

10〜630	マシン語データ
700〜750	マシン語データ読みこみ
800〜870	キャラクタデータ
900〜950	キャラクタデータ読みこみ

★リスト2

1000〜1250	初期設定
1260〜1300	面クリア、自機が撃墜されたかの判断
1310〜1400	面クリア処理
1410〜1480	画面作成
1490〜1520	撃墜されたときの処理
1530〜1710	デモ画面作成
1720〜1750	ゲームオーバー
1760〜1770	BGM

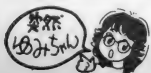
■マシン語の説明

D150〜D170	キャラクタ等表示
D172〜D191	XY座標アドレス変換
D192〜D1B2	スペースマンのサブルーチン
D1B4〜D1E0	スペースマン表示
D1E4〜D236	スペースマン移動
D2DA〜D2FD	自機ビームのサブルーチン
D2FE〜D317	チン
D31A〜D33A	自機ビーム発射
D358〜D36F	自機ビーム表示
D358〜D36F	敵(スペースマン)ビームのサブルーチン
D372〜D392	敵ビーム移動
D394〜D3C7	敵ビームの発射の判断
D3C8〜D3F1	敵ビーム表示
D410〜D44D	UFOのサブルーチン
D451〜D463	UFO出現判断
D464〜D474	UFO表示
D498〜D472	エネルギー表示
D4DD〜D508	メインルーチン
D510〜D530	サウンド

■ワークエリア

D108	敵の数
D10A	自機のフラグ
D10B	自機X座標
D10C	自機Y座標
D10D	自機ビームフラグ
D111	UFO出現の時間
D112	UFO出現フラグ
D113	UFOX座標
D114	UFOY座標
DA00	敵ビームのフラグ
DA01	敵ビームX座標
DA02	敵ビームY座標

(上の3つ以下同様に3回つづく)

D900	敵のフラグ
D901	敵X座標
D902	敵Y座標
D903〜D904	敵のキャラクタのアド

〈SPACE FIGHTER〉インベーダーと似ているけど、大きな違いは、1面クリアしなければ点にならないところ。あともう少しでクリアなのに死んでしまったら、最初からやりなおしで、とってもむなしいけど、そこが魅力の1つかもしれない。

レス
D905　　　　　　敵の方向
(以下同様に23回つづく)

■打ちこむまえの注意！

このプログラムでは、リスト1においてマシン語を使用していますのでプログラムをすべて打ちこみましたら必ずテープにSAVEをしたのちに、RUNを実行してください。

また、このプログラムには簡単なチェックサムが付いています。データが間違っていると、エラーメッセージ＋行番号が表示されますので、その行を修正し、あらためてSAVEをしてください。なお、DATA文の各行の最後のデータがチェックサム用になっていますので特に注意して入力してください。

■SAVEとLOADについて

SAVE方法は、リスト１をSAVEし、その直後にリスト２をSAVEする。

LOADの方法は、リスト１をLOADし、レコーダーをPLAYの状態にしておきRUNを実行。リスト１を実行終了後リスト２が自動的にLOADされます。LOADが終了しましたら、RUNを実行してください。ゲームがスタートします。

■チェックポイント

ちょっと見ると懐かしいインベーダーゲームのような気がしますが、ひとあじ違うゲームです。むずかしくて面クリアできない人は、1010行のKが自機の数になっていますので、適当に大きくしてみてください。

機数を増やしても面クリアできない人は、1010のＡＳが全体のスピードになっています。少しだけ大きくしてみてね。

（エイキチ）

SPACE FIGHTER (リスト1)

```
0 REM ******ましんご゛DATA*******
10 DATA 11,20,00,0e,09,2a,00,d1,06,02,dd
,7e,00,ae,77,23,1006
20 DATA dd,23,05,c2,5a,d1,06,02,7d,90,6f
,19,0d,c2,58,d1,1671
30 DATA c9,fd,21,00,d1,fd,6e,03,26,00,29
,29,29,29,00,54,1348
40 DATA 5d,29,29,19,29,fd,7e,02,85,6f,11
,00,e2,19,22,00,1168
50 DATA d1,c9,cd,58,d3,dd,21,00,d9,3e,18
,fd,77,08,cd,b4,2236
60 DATA d1,00,00,00,00,00,00,11,06,00,dd
,19,fd,35,08,c2,986
70 DATA 9e,d1,c9,00,dd,7e,00,a7,c8,dd,22
,04,d1,dd,7e,01,2098
80 DATA fd,77,02,dd,7e,02,fd,77,03,dd,6e
,03,dd,66,04,22,1793
90 DATA 06,d1,dd,2a,06,d1,cd,71,d1,cd,50
,d1,dd,2a,04,d1,2190
100 DATA c9,00,00,00,dd,7e,00,a7,c8,dd,7
e,05,a7,ca,fe,d1,2099
110 DATA dd,35,01,dd,7e,01,fe,01,cc,3b,d
2,c3,09,d2,dd,34,2038
120 DATA 01,dd,7e,01,fe,16,cc,43,d2,dd,2
2,04,d1,dd,7e,01,1922
130 DATA fd,77,02,dd,7e,02,3c,00,fd,77,0
3,cd,71,d1,dd,2a,1948
140 DATA 00,d1,dd,7e,00,e6,55,c2,20,d5,d
d,7e,01,e6,55,c2,2167
150 DATA 20,d5,dd,2a,04,d1,c9,00,00,00,0
0,3e,00,dd,77,05,1329
160 DATA c3,48,d2,3e,01,dd,77,05,dd,7e,0
2,c6,02,c3,3b,d3,1899
170 DATA 00,cd,9d,d2,cd,61,10,47,e6,04,c
4,ab,d2,78,e6,08,2130
180 DATA c4,b5,d2,78,e6,10,c4,bf,d2,78,e
6,20,c4,c9,d2,cd,2744
190 DATA 8d,d2,dd,2a,00,d1,dd,7e,00,a7,0
0,c2,86,d2,dd,7e,2222
200 DATA 01,a7,00,ca,9d,d2,3e,00,fd,77,0
a,c9,00,fd,7e,0b,1772
210 DATA fd,77,02,fd,7e,0c,fd,77,03,cd,7
1,d1,c9,cd,8d,d2,2424
220 DATA dd,21,5a,d6,cd,50,d1,c9,00,00,0
0,fd,7e,0c,fe,10,1914
230 DATA c8,fd,35,0c,c9,fd,7e,0c,fe,21,c
8,fd,34,0c,c9,fd,2368
240 DATA 7e,0b,fe,16,c8,fd,34,0b,c9,fd,7
e,0b,fe,01,c8,fd,2228
250 DATA 35,0b,c9,00,00,00,00,00,00,00,c
d,51,d2,fd,7e,0d,1153
260 DATA a7,ca,fe,d2,cd,1a,d3,fd,7e,0f,d
6,02,fe,02,da,f8,2607
270 DATA d2,fd,77,0f,cd,1a,d3,c9,3e,00,f
d,77,0d,c9,cd,61,2190
280 DATA 10,e6,80,c8,fd,7e,0b,fd,77,0e,f
d,7e,0c,d6,03,fd,2211
290 DATA 77,0f,3e,01,fd,77,0d,cd,10,d5,f
d,7e,0e,fd,77,02,1783
300 DATA fd,7e,0f,fd,77,03,cd,71,d1,2a,0
0,d1,06,09,3e,01,1625
310 DATA ae,77,11,20,00,19,05,c2,2e,d3,c
9,fe,23,d2,47,d3,1805
320 DATA dd,77,02,fd,35,17,c9,3e,01,dd,7
7,01,dd,77,02,3e,1680
330 DATA 00,dd,77,05,c9,00,00,00,dd,21,0
0,da,3e,04,fd,77,1456
340 DATA 10,cd,72,d3,11,03,00,dd,19,fd,3
5,10,c2,61,d3,c9,1837
350 DATA 00,00,dd,7e,00,a7,ca,93,d3,cd,c
7,d3,dd,7e,02,c6,2236
360 DATA 02,fe,24,d2,8d,d3,dd,77,02,cd,c
7,d3,c9,3e,00,dd,2295
370 DATA 77,00,c9,ed,5f,e6,f0,c0,ed,5f,e
6,0f,3c,fd,21,00,2237
380 DATA d9,11,06,00,fd,19,3d,c2,a4,d3,f
d,7e,00,a7,ca,f5,2141
390 DATA d3,fd,7e,01,dd,77,01,fd,7e,02,c
6,03,dd,77,02,fd,2109
400 DATA 21,00,d1,3e,01,dd,77,00,dd,7e,0
1,fd,77,02,dd,7e,1714
410 DATA 02,fd,77,03,dd,22,04,d1,cd,71,d
1,06,07,2a,00,d1,1636
420 DATA 3e,02,ae,77,11,20,00,00,19,05,c
2,e0,d3,dd,2a,04,1332
430 DATA d1,c9,00,00,00,fd,21,00,d1,c9,0
0,dd,2a,04,d1,3e,1644
440 DATA 00,dd,77,00,fd,77,0d,cd,1a,d3,c
9,00,00,cd,98,d4,1937
450 DATA fd,7e,12,a7,ca,51,d4,cd,64,d4,f
d,34,13,fd,7e,13,2298
460 DATA fe,16,ca,7b,d4,00,fd,7e,13,fd,7
7,03,fd,7e,14,3c,2045
470 DATA fd,77,03,cd,71,d1,dd,2a,00,d1,d
d,7e,00,e6,55,c2,2230
480 DATA 87,d4,dd,7e,01,e6,55,c2,87,d4,c
d,64,d4,c9,00,00,2269
490 DATA 00,fd,35,11,c0,ed,5f,e6,0f,fd,7
7,14,3e,01,fd,77,1919
500 DATA 13,fd,77,12,fd,7e,13,fd,77,02,f
d,7e,14,fd,77,03,1955
510 DATA cd,71,d1,dd,21,48,d6,cd,50,d1,c
9,3e,00,fd,77,12,2214
520 DATA 00,3e,10,fd,77,11,c9,fd,34,15,0
0,00,00,00,00,00,994
530 DATA 00,00,c3,7b,d4,00,00,00,21,00,d
9,06,18,11,06,00,833
540 DATA 7e,a7,c0,19,05,c2,a0,d4,3e,01,f
d,77,18,c9,cd,0d,1959
550 DATA d4,fd,35,1b,c0,2a,19,d1,11,20,0
0,19,3e,04,77,22,1306
560 DATA 19,d1,3e,04,fd,77,1b,7c,fe,f9,c
0,00,00,00,00,00,1518
570 DATA 7d,fe,f9,c0,3e,01,fd,77,1c,c9,c
d,10,d5,cd,da,d2,2551
580 DATA cd,92,d1,cd,ae,d4,fd,7e,18,a7,c
0,fd,7e,0a,a7,c8,2669
590 DATA fd,7e,1c,a7,c0,fd,7e,1d,06,ff,0
5,c2,fa,d4,3d,c2,2351
600 DATA f8,d4,21,1a,d5,00,00,00,c3,dd,d
4,00,00,00,00,00,1360
610 DATA 21,1a,d5,cd,b3,1e,c9,00,00,00,2
2,43,22,00,00,00,1022
620 DATA 21,29,d5,cd,b3,1e,c3,fb,d3,22,4
5,22,2c,22,44,22,1675
630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,0
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ABLE WAS I ERE I SAW ELBA。(長崎県・Nagayoは、都会さっ) ☆ナポレオンがエルバ島に流されたときの心境を想像した文。知っている人もいるかな？　オリジナルじゃないので１カラグラム！☆

```
700 RESTORE 10:SUM=0:IN=0
710 FORI=&HD150TO&HD530STEP&H10
720 FORA=0TO&HF:READA$:VL=VAL("&H"+A$):P
OKEI+A,VL
730 SUM=SUM+VL:NEXT
740 IN=IN+10:READB:IFSUM<>BTHENPRINT"DAT
A Error in";IN:END
750 SUM=0:NEXT
800 REM ******きゃらくた DATA******
810 DATA 22,88,82,82,8a,a2,a8,2a,0a,a0,2
8,28,80,02,54,15,1425
820 DATA 00,00,82,82,a2,8a,08,20,88,22,8
a,a2,52,85,4a,a1,1520
830 DATA 02,80,00,00,a8,2a,88,22,8a,a2,0
8,20,aa,aa,02,80,1320
840 DATA 28,28,50,05,00,00,22,88,82,82,8
a,a2,88,22,2a,a8,1275
850 DATA 42,81,12,84,00,00,00,00,02,80,0
a,a0,2a,a8,08,20,895
860 DATA 08,20,2a,a8,aa,aa,14,14,00,00,0
2,00,02,00,0a,80,772
870 DATA 2a,a0,22,20,0a,80,8a,88,aa,a8,8
2,08,00,00,00,00,1156
900 RESTORE 810:SUM=0:IN=800
910 FORI=&HD600TO&HD66FSTEP&H10
920 FORA=0TO&HF:READA$:VL=VAL("&H"+A$):P
OKEI+A,VL
930 SUM=SUM+VL:NEXT
940 IN=IN+10:READB:IFSUM<>BTHENPRINT"DAT
A Error in";IN:END
950 SUM=0:NEXT:EXEC&HD195:CLOAD
```

SPACE FIGHTER (リスト2)

```
1000 CONSOLE,,,0:GOTO 1530
1010 SOUND8,0:K=3:M=1:AS=30:SC=0:GOTO 14
20
1020 A=4:FORI=&HD900TO&HD900+35STEP6:POK
EI+5,1
1030 POKEI,1:POKEI+1,A:POKEI+2,1:POKEI+3
,0:POKEI+4,&HD6
1040 A=A+3:NEXT
1050 A=4:FORB=ITOB+35STEP6:POKEB+5,0
1060 POKEB,1:POKEB+1,A:POKEB+2,3:POKEB+3
,&H12:POKEB+4,&HD6
1070 A=A+3:NEXT
1080 A=4:FORC=BTOC+35STEP6:POKEC+5,1
1090 POKEC,1:POKEC+1,A:POKEC+2,5:POKEC+3
,&H24:POKEC+4,&HD6
1100 A=A+3:NEXT
1110 A=4:FORD=CTOD+35STEP6:POKED+5,0
1120 POKED,1:POKED+1,A:POKED+2,7:POKED+3
,&H36:POKED+4,&HD6
1130 A=A+3:NEXT
1140 POKE&HD10A,1:POKE&HD10B,8:POKE&HD10
C,32
1150 POKE&HD10D,0:POKE&HD117,5
1160 FORI=&HDA00TO&HDA0BSTEP3:POKEI,0:NE
XT
1170 FORI=&HD1A1TO&HD1A6:POKEI,0:NEXT
1180 L(1)=&HCD:L(2)=&HE4:L(3)=&HD1:L(4)=
&HCD:L(5)=&HB4:L(6)=&HD1
1190 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2
1200 EXEC&HD195:EXEC&HD29D:A=1:FORI=&HD1
A1TO&HD1A6:POKEI,L(A)
1210 A=A+1:NEXT
1220 POKE&HD111,10:POKE&HD112,0:POKE&HD1
15,0:POKE&HD118,0
1230 POKE&HD119,&H19:POKE&HD11A,&HE2:POK
E&HD11B,3:POKE&HD11C,0
1240 FORI=&HF9F9TO&HE239STEP-32:POKEI,&H
A4:NEXT
1250 PLAY"o7120","o5115"
1260 EXEC&HD4DD
1270 IFPEEK(&HD118)=1THEN1310
1280 IFPEEK(&HD10A)=0THEN1490
1290 IFPEEK(&HD11C)=1THEN1490
1300 GOTO 1260
1310 SCREEN4,2,2
1320 LOCATE26,4:PRINT"SCORE":
1330 LINE(205,0)-(205,192),1
1340 SP=(249-PEEK(&HD11A))*10
1350 SA=PEEK(&HD115)
1360 LOCATE3,5:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ *":SP:LOCATE
11,7:PRINT"UFO *";SA
1370 LOCATE7,9:PRINT"ｺﾞｳｹｲ ﾎﾞｰﾅｽ *":SP*S
A
1380 FORI=0TO1000:NEXT:CLS
1390 M=M+1:LOCATE15,8:PRINT M
1400 FORI=0TO1000:NEXT
1410 SC=SP*SA+SC
1420 IFAS>0THENAS=AS-3:POKE&HD11D,AS+1
1430 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2:CLS
1440 LOCATE26,4:PRINT"SCORE";
1450 LINE(205,0)-(205,192),1
1460 LINE(206,60)-(256,70),0,BF:LOCATE26
,5:PRINTSC
1470 LOCATE26,8:PRINT "ﾌｧｲﾀｰ":LOCATE26,9
:PRINT K
1480 GOTO 1020
1490 PLAY "o112a":FORI=0TO200:NEXT:K=K-1
:IFK=0THEN1720
1500 SCREEN4,2,2:CLS
1510 LOCATE13,7:PRINT"ｱﾄ":K:"ｷ" 、
1520 FORI=0TO500:NEXT:GOTO 1420
1530 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2:CLS:GOSUB176
0
1540 PRINT:PRINT " ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌
──┐ "
1550 PRINT " │    │  │ │  │ │   │ │   "
1560 PRINT " └──┐ ├──┘ ├──┤ │     ├─  "
1570 PRINT "    │ │    │  │ │   │ │ "
1580 PRINT " └──┘ └      ┘  └ └───┘ └──┘ "
1590 LOCATE20,6:PRINT "FIGHTER"
1600 LINE(0,5)-(256,5),1:LINE(240,0)-(24
0,192),1
1610 LOCATE5,8:PRINT"fighter *"
1620 A=&HEE10:G=&HD65A:GOSUB1690:LOCATE4
,10:PRINT"spaceman *"
1630 A=&HF170:G=&HD600:GOSUB1690:A=&HF17
3:G=&HD612:GOSUB1690
1640 A=&HF176:G=&HD624:GOSUB1690:A=&HF17
9:G=&HD636:GOSUB1690
1650 LOCATE9,12:PRINT"UFO *":A=&HF470:G=
&HD648:GOSUB1690:A=0
1660 LOCATE10,14:PRINT"HIT SPACE KEY":IF
STRIG(0)=1THEN1010
1670 A=A+1:IFA=100THENGOSUB1710:GOTO 153
0
1680 GOTO 1660
1690 FORY=ATOA+280STEP32:FORX=0TO1
1700 POKEX+Y,PEEK(G):G=G+1:NEXT:NEXT:RET
URN
1710 CLS:LOCATE10,10:PRINT"HI SCORE ";HI
:FORI=0TO1000:NEXT:A=0:RETURN
1720 LOCATE9,8:PRINT "GAME OVER":LOCATE1
0,10:PRINT"SCORE";SC
1730 FORI=0TO1000:NEXT
1740 IFSC>HITHENHI=SC
1750 GOTO 1530
1760 SOUND0,10:SOUND2,30:SOUND6,120:SOUN
D7,254:SOUND8,31
1770 SOUND11,10:SOUND12,15:SOUND13,10:RE
TURN
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉じんかるすにするかんじ（人家、留守にする感じ）。（愛知県・吉越弘幸クン）☆まだまだ初級だね。もう少し中身がほしい。これでは内容がないよー。もうひとひねりして……期待してます。2カラグラム☆

●これが、やっぱりカーレースだ!!

Car(カー) レース Game(ゲーム)

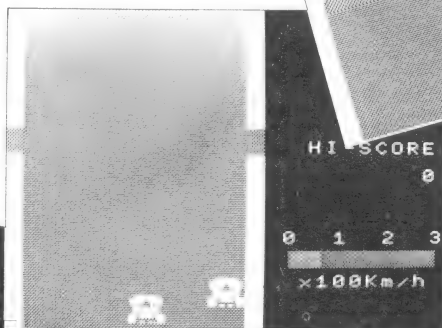
FOR MSX(8k)

標準打ちこみタイム30分

よくできた正しいカーレース

もともとのタイトルには〝いちおう〟というのがついていたんだけれど、採用通知を出したら、返ってきた手紙からはこの4文字が抜けていた。そうか、作者がそういうのなら……と、いちおう〝いちおう〟は取って掲載したつもりだったんだけど、よく考えたら、タイトル画面にしっかり、〝いちおう……〟って出てるじゃないか。

やっぱり、このゲームは、『いちおうCarレースGame』なんだなあ。

▼……というわけで、レース、スタート。スペースキーでGO!!

▲スリッ、と敵の車をよけつつグングングンとスピードアップ

▶クィィーン!! かなり速くなってきたぞ。あっ敵の車だ(しらじらしい)

◀ズガーン(やっぱり)。クラッシュしてしまった

でもいちおう……といっても、いろいろある。確かにスタンダードなCarレースだけど、このゲームはリストが短いわりによくまとまっているのだ。で、いちおう、標準作ということで採用しました。

アクセルとブレーキはスペースキー

RUNすると、タイトル画面。スペースキーを押すとゲームスタートだ。

ハンドルは、カーソルキー。走行中は、スペースキーを押すと、スピードが速くなることになる。

右下にある棒グラフのようなものはスピードメーターだ。

スペースキーは、はなすことでブレーキの役目もかねているぞ。

スタンダードなゲームといっても、ちゃんと敵の車がやってきて、わきを通り抜けていく。この動きが結構いいので、単純なゲームだけど、おもしろいのだ。

スコアが1000点を超えると、ブーッという音が鳴って、道路の左側から緑地帯がせまってくる。車の動きもこのときおそくなる。

この緑地帯は減点ゾーンで、のりあげて走行していると、思いきり減点されるので、注意するように。緑地帯は以後、3000点ごとに出現する。

ほかの車と衝突したり、道路からはみ出たりすると、1台減り、5台全部失なうとゲームオーバーだ。

再ゲームは、スペース・キー。

特にいうことはなにもない。ごくふつうのエキサイティングなカーレースファンにおすすめの作品だ。

作者は今年の4月で社会人だそうで、そういえば、このゲームの担当のクーも今年から社会人。こうして、ポシェットはひとり、ふたりと社会人方面へも関係者を増やしていくのだった。読者のなかには社会人を卒業した70歳のおじいさんもいるんだぜ。

今後も仕事の暇を見てゲームを作りたい

やっぱりこんな古くさいゲームでは相手にしてくれないんだな～とすっかりあきらめていたところ、突然採用通知。嬉しかったです。

BY プログラマーの卵

〈Car レースGame〉 好き好き大好きなんだ、カーレースものが……。音に迫力がないなあ。もっと音がほしい。スペースキーがアクセルなんだけど、おもわず足で踏んでできたらなあと考えちゃいました。カーレースものは足も使いたい。

■変数リスト
A……カーソルキー入力用
B……スペースバー入力用
AX,AY……自車の座標
CA……自車の残り数
BX,BY……敵の車の座標
D……敵の車の移動方向
(0−左、1−右)
C……敵の車の移動距離
BS……敵の車のスピード
GX……緑地帯のX座標
G……緑地帯があるか
(1、2−ある、0−なし)
K……緑地帯の発生スイッチ
CY……赤いポイントのY座標
PS……赤いポイントのスピード
SMX……スピードメーターのX座標
SP,SM……スピード
SC……スコア
SX……加算するスコア
L……スコア加算スイッチ
HS……ハイスコア
T$,X$……スプライト作成用

■プログラムの説明

行	内容
90〜130	初期設定
140	メインルーチン
150〜180	自車の移動
190〜230	スピード計算
240〜270	はみだし判定
280〜360	敵の車の移動
370〜440	赤いポイント移動、得点計算
450〜490	スピードメーター表示
500〜560	緑地帯の発生と表示
570〜870	画面作成、キャラクタ定義
880〜920	はみだし・衝突処理
930〜970	ゲームオーバー処理
980	自車の残り数表示
990	スコア表示
1000	自車・敵の車表示

Carレース Game

```
10 '****************
20 '*   いちおう・・・    *
30 '* Car レース Game *
40 '*               *
50 '*  by J.Hasui   *
60 '*               *
70 '*   1984.11.28 *
80 '****************
90 CLEAR 300:COLOR 15,1,1:SCREEN 2,2:GOSUB 570:ON SPRITE GOSUB 880
100 PSET(50,110),5:PRINT #1,"HIT SPACE KEY";
110 B=STRIG(0):IF B<>-1 THEN 110
120 LINE(50,0)-(150,191),5,BF
130 SPRITE ON
140 GOSUB 150:GOSUB 190:GOSUB 240:GOSUB 280:GOSUB 450:GOSUB 500:GOTO 140
150 A=STICK(0)
160 IF A=3 THEN AX=AX+16
170 IF A=7 THEN AX=AX-16
180 PUTSPRITE 1,(AX,AY),15,0:RETURN
190 B=STRIG(0):IF B=0 THEN SP=SP-5
200 IF SP<0 THEN SP=0:GOTO 220
210 SP=SP+1:IF SP>36 THEN SP=36
220 AY=INT(170-SP*1.5)
230 RETURN
240 IF AX<50+GX THEN IF G<>0 THEN SC=SC-300
250 IF AX>134 THEN 880
260 IF AX<50 THEN 880
270 RETURN
280 IF BY>200 THEN BY=-24
290 IF BY<-24 THEN BY=200
300 BS=2*SP-23:BY=BY+BS
310 IF BX<60 THEN D=1
320 IF BX>124 THEN D=0
330 C=INT(RND(1)*9)+2
340 IF D=1 THEN BX=BX+C
350 IF D=0 THEN BX=BX-C
360 PUTSPRITE 2,(BX,BY),11,0
370 IF CY>191 THEN CY=-16:BEEP:L=L+1
380 IF G=1 THEN SX=200
390 IF G=0 THEN SX=100
400 IF L=2 THEN SC=SC+SX:GOSUB 990
410 PS=2*SP:CY=CY+PS
420 PUTSPRITE 3,(34,CY),8,1
430 PUTSPRITE 4,(143,CY),8,1
440 RETURN
450 SM=SP
460 SMX=SM*2+170
470 LINE(170,143)-(SMX,152),8,BF
480 LINE(SMX,143)-(242,152),12,BF
490 RETURN
500 IF SC=K THEN G=1:PLAY"A":K=K+3000
510 IF G=0 THEN RETURN
520 IF GX>45 THEN G=2
530 IF GX<0 THEN G=0:GX=0
540 IF G=1 THEN GX=GX+2:LINE(50+GX,0)-(51+GX,191),2,BF
550 IF G=2 THEN GX=GX-2:LINE(55+GX,0)-(56+GX,191),5,BF
560 RETURN
570 LINE(42,0)-(158,191),15,BF
580 LINE(50,0)-(150,191),5,BF
590 LINE(50,70)-(150,123),2,BF
600 A=RND(-TIME):SP=0:AX=134:AY=170:BX=50:BY=50:D=1:SC=0:CA=5:K=1000:HS=0
610 FOR J=0 TO 2:X$=""
620 FOR I=0 TO 31
630 READ T$:X$=X$+CHR$(VAL("&H"+T$)):NEXT I:SPRITE$(J)=X$
640 NEXT J
650 ' car
660 DATA 1F,1F,77,7E,7C,74,04,3D,3D,3F,05,F5,F7,E0,E0,E6
670 DATA F8,F8,EE,7E,3E,2E,20,BC,BC,FC,A0,AF,EF,07,07,67
680 'point
690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
710 'explosion
720 DATA 04,0C,0F,38,F4,27,28,25,24,67,68,F2,3F,33,20,20
730 DATA 20,30,F8,1F,4E,CE,24,94,A4,2E,E7,16,C4,FC,FE,41
740 OPEN "GRP:" AS #1
750 PSET(204,0),15:PRINT #1,"SCORE";
760 PSET(204,16),1:PRINT #1,RIGHT$("    "+STR$(SC),5);
770 PSET(220,40),1:PRINT #1,"ﾉｺﾘ";
780 PSET(203,56),1:PRINT #1,RIGHT$(STR$(CA),2);"ﾀﾞｲ";
790 PSET(180,80),1:PRINT #1,"HI-SCORE";
800 PSET(204,96),1:PRINT #1,RIGHT$("    "+STR$(HS),5);
810 LINE(170,143)-(242,152),12,BF
820 PSET(168,132),1:PRINT #1,"0  1  2  3";
830 PSET(176,157),1:PRINT #1,"x100Km/h";
840 PSET(58,75),2:PRINT #1,"いちおう・・・";
850 PSET(74,83),2:PRINT #1,"Car レース";
860 PSET(114,91),2:PRINT #1,"Game";
870 GOSUB 1000:RETURN
880 SPRITE OFF:PUTSPRITE 0,(AX,AY),6,2
890 FOR I=0 TO 30:BEEP:NEXT I
900 PUTSPRITE 0,(0,-16),0,2
910 CA=CA-1:IF CA=0 THEN 930
920 GOSUB 980:GOSUB 1000:GOTO 100
930 PSET(68,90),5:PRINT #1,"GAME OVER";
940 IF SC>HS THEN HS=SC:LINE(204,96)-(244,104),1,BF:PSET(204,96),1:PRINT #1,RIGHT$("    "+STR$(HS),5);
950 FOR I=0 TO 40:BEEP:NEXT I
960 PSET(64,100),5:PRINT #1,"AGAIN GAME";
970 SC=0:CA=5:SP=0:K=1000:GOSUB 980:GOSUB 990:GOSUB 1000:GOTO 100
980 LINE(204,56)-(218,64),1,BF:PSET(203,56),1:PRINT #1,RIGHT$(STR$(CA),2);:SP=0:AX=134:AY=170:BX=50:BY=50:G=0:GX=0:RETURN
990 LINE(204,16)-(243,24),1,BF:PSET(204,16),1:PRINT #1,RIGHT$("    "+STR$(SC),5);:L=0:RETURN
1000 PUTSPRITE 1,(AX,AY),15,0:PUTSPRITE 2,(BX,BY),11,0:RETURN
```


ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉このこどこのこ（この子どこの子）(青森県・雪藤洋士) ☆すっきりまとまっているけど、ちと短かすぎるなー。うーん、もうちょい長いものを望みたい……。2カラグラム☆

●パロディっぽいけどオリジナルパズル！

うそこばん

FOR MSX(16K)

標準打ちこみタイム30分

▼これはとてもかんたんなテクノポリス面。ちょい行ってちょいで完成。練習ですね

小判を取りあっている間がらです

最初、これは完全にあの『倉庫番』だと思った。しかし、これはれっきとした『うそこばん』なのだった。

名前をなんていうのか知らないけれど、ニコニコッと笑っているキャラクタがキミの動かす小判とり妖怪。カーソルキーで、こいつを操作して、青いブロックを押しのけて、小判を取っていくゲームだ。

赤いブロックは、絶対に動かないブロック。青いブロックも、押しきってしまうともう動かせなくなる。このへんは『倉庫番』と同じだね。

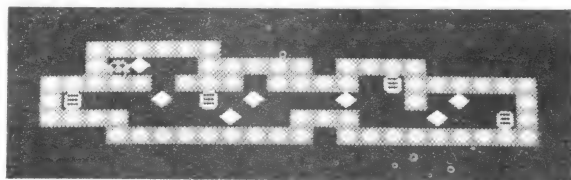
で、いったいなにがおもしろいのかというと、今いったように青いブロックは押すことしかできない。だから、変に動かしてしまうと、もう取りかえしがつかなくなってしまうのだ。

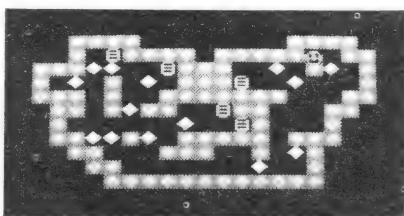
このゲームは、画面に出てきた小判を全部取りきるまで、なるべく少ない回数ですむように競争することもできるし、単に解けた解けないで友だちとはったりのかましあいを楽しむこともできる！

キャラクタの動きもちょっとムズくて、いったんキーを押すとそこに障害物がないかぎりずっと進んでいってしまうのだ。だから、ブレーキも必要で、ブレーキはスペースキーに設定されている。

面は全部で4面で、まあ、2面、3面は解けることだろうと思うけど、200回も動かさないと小判が取れない4面がキミにできるかな。

むちゃくちゃやって、もうどうしようもないとき。1キーを押せば、その面のはじめからやり直しできるよ。

▼ちょっとだけ慎重な思考の必要な2面。さて、どう取っていく？

▼こんなふうになったら、もうおしまい。どうあがいても、小判は取れないようになっている

▲こうやれば正解。チョイチョイでクリアして、いざ、3面目のパズルにチャレンジ

◀かなり複雑に組んでいるな。どこから手をつけていいかわかんないよ！

BY 鈴木英明

青木、藤田、森田、山本、寺井先生〜

ぼくの名は鈴木英明。足立区立第十中学のすぐ3年生。最近、マシン語をちょっとおぼえたのですが、あのYUKIさんのお顔を一度拝見したい今日このごろです。

1面目は、どうしようもないほどかんたんだけど、4面目は200回くらい動かさないと解けないそうだ。4面目をクリアするとほめたたえてくれるぞ。

■変数リスト

X,Y……自分の座標
M……自分の残り数
U……自分の動いた数
L……自分が進んでいく方向
A……自分の進んでいく方向にあるものをしらべる
KO……面ごとのコバンの数
ME……面数
S……STICK関数用
V……キーボードかジョイスティックかのフラグ

■プログラムの説明

行	内容
20〜 40	初期設定
60〜 70	面を選ぶ
90	自分の表示
100	各種数値の表示
110	スペースが押されたか
120〜130	自分が勝手に動いてしまう
140	1が押されたらはじめから
150	回数の値が1000になったらゲームオーバー
160	メインルーチン頭へ
180〜190	何かキーを押したか
200〜320	自分と動かせるブロックの動き
340〜350	コバンを取る
370〜660	各面のデータ
680〜720	全面クリア
730〜820	オープニングデモ
840〜850	ゲームオーバー
860〜920	キャラクタ定義
930〜940	キャラクタデータ

■チェックポイント

リストを見ればわかると思うけど、このゲームでは簡単にオリジナルの面がつくれるんだ。たとえば、1面なら370行から430行でつくっているんだけどaは動かせないブロック、hは動かせるブロック、Xは空白、Pはコバンの位置なんだよ。あとは自分の最初の位置をXとYにいれて、コバンの数をKOにいれればいいんだ。ただし、面クリアの際に、呼びだす面の飛び先の問題があるので、各面を作成する最初の行は変えないでね。なお、面データは全部小文字です。　（クー）

■参考プログラム

『倉庫番』（シンキングラビット）

<うそこばん> ブロックをうまくずらしてこばんをとるゲーム。1コのブロックしか動かしちゃいけないところがあるけど、これ苦手です。スペースキーと左右カーソルの使い方が未熟なんですネェ……。

うそこばん

```
10 '*** USOKOBAN  BY H.S ***
20 SCREEN1,0,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:DEF
INTA-Z:KEYOFF:KEY6,"WIDTH29"+CHR$(13):R=
RND(-TIME):GOSUB870
30 GOSUB730:M=2:ME=1:U=0:DEF FNP(X,Y)=VP
EEK(6144+X+Y*32)
40 IF PLAY(0)=0 THEN 60 ELSE 40
50 '**** MEN SETEI ****
60 L=0:CLS:IF ME=1 THEN 370 ELSE IF ME=2
 THEN 440 ELSE IF ME=3 THEN 480
70 IF ME=4 THEN 550 ELSE IF ME=5 THEN 68
0
80 '**** MAIN LIST ****
90 GOSUB180:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),2
100 LOCATE3,21:PRINT"PAS:";M;"  MEN:";ME
;" KAISUU:";U
110 IF STRIG(V) THEN U=U+1:L=0
120 IF L=1 THEN GOSUB 200 ELSE IF L=2 TH
EN GOSUB 230
130 IF L=3 THEN GOSUB 260 ELSE IF L=4 TH
EN GOSUB 290
140 IF INKEY$="1" THEN M=M-1:PLAY"V12O1L
64BAGFEDC":IF M=-1 THEN 840 ELSE GOTO 40
150 IF U>1000 THEN 840
160 GOTO 90
170 '**** UGOKI ****
180 S=STICK(V):ON S GOTO 200,320,230,320
,260,320,290
190 RETURN
200 L=1:A=FNP(X,Y-1):IF A=120 THEN U=U+1
:Y=Y-1:RETURN ELSE IF A=112 THEN Y=Y-1:G
OTO 340
210 IF FNP(X,Y-1)=104 AND FNP(X,Y-2)=120
 THEN 220 ELSE RETURN
220 Y=Y-1:U=U+1:LOCATE X,Y:PRINT"x":LOCA
TEX,Y-1:PRINT"h":RETURN
230 L=2:A=FNP(X+1,Y):IF A=120 THEN U=U+1
:X=X+1:RETURN ELSE IF A=112 THEN X=X+1:G
OTO 340
240 IF FNP(X+1,Y)=104 AND FNP(X+2,Y)=120
 THEN 250 ELSE RETURN
250 X=X+1:U=U+1:LOCATE X,Y:PRINT"x":LOCA
TEX+1,Y:PRINT"h":RETURN
260 L=3:A=FNP(X,Y+1):IF A=120 THEN U=U+1
:Y=Y+1:RETURN ELSE IF A=112 THEN Y=Y+1:G
OTO 340
270 IF FNP(X,Y+1)=104 AND FNP(X,Y+2)=120
 THEN 280 ELSE RETURN
280 Y=Y+1:U=U+1:LOCATE X,Y:PRINT"x":LOCA
TEX,Y+1:PRINT"h":RETURN
290 L=4:A=FNP(X-1,Y):IF A=120 THEN U=U+1
:X=X-1:RETURN ELSE IF A=112 THEN X=X-1:G
OTO 340
300 IF FNP(X-1,Y)=104 AND FNP(X-2,Y)=120
 THEN 310 ELSE RETURN
310 X=X-1:U=U+1:LOCATE X,Y:PRINT"x":LOCA
TEX-1,Y:PRINT"h"
320 RETURN
330 '**** KOBAN TORU ****
340 U=U+1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),10:LOCATE
X,Y:PRINT"x":PLAY"V12L64O6E"
350 KO=KO-1:IF KO=0 THEN ME=ME+1:PLAY"O5
L10CFECDEGAFCRARARARO6A":RETURN40 ELSE R
ETURN
360 '***** MEN *****
370 PRINTSPC(72)"aaaaaaaaaaaaaa"SPC(17)
"aaxxxahhhaaaaxa"
380 PRINTSPC(8)"aaaaaahahaaaaxa"SPC(17)"
axhxxxhahaaaxaa"
390 PRINTSPC(8)"aaaaxaaahaaxaaa"SPC(17)"
aaxxxahhaxxaaaa"
400 PRINTSPC(8)"aaahpaxaxhhhhha"SPC(17)"
ahhhhhxaxaaahaa"
410 PRINTSPC(8)"aaahaaxaxaahaaa"SPC(17)"
ahahahaaxahahaa"
420 PRINTSPC(8)"ahahahxxahaaaha"SPC(17)"
aaaaaaaaaaaaaaa"
430 X=9:Y=5:KO=1:GOTO 90
440 PRINTSPC(71)"aaaaaa"SPC(25)"xaxhxxaa
aaaxaaaa"
450 PRINTSPC(5)"aaaaaxaaaxaaaaxpaaaaaa"S
PC(10)"apxxxhxpxhxxxhxxaxhxxa"
460 PRINTSPC(5)"aaaaxxxxhxxaaaxxxhxxpa"S
PC(13)"aaaaaaaaaxaaaaaaaaa"
470 X=8:Y=3:KO=4:GOTO 90
480 PRINTSPC(72)"aaaaxxxxxxxxaaaa"SPC(16
)"axpaaaaxaaaaaxxaa"
490 PRINTSPC(6) "aaahhxxpaaaxxhxahxa"SPC
(13)"axhxaxhxaaapxxhxxxa"
500 PRINTSPC(6)"aaaxaxxaaaaaaaxxxaa"SPC(
14)"aaxahaaxxpaaxxxaa"
510 PRINTSPC(7)"axxxxxxhxxpaxxxa"SPC(16)
"aahhahxaaaaaxaaa"
520 PRINTSPC(8)"aaxxxaaaxxaxha"SPC(19)"a
axxxxxxxhxxa"
530 PRINTSPC(10)"aaaaaaaaaaa"
540 X=21:Y=3:KO=5:GOTO 90
550 PRINTSPC(9)"aaaaaaaaaaaaaaa"SPC(13)
"aaaaxxxxxxaaaxxxpxa"
560 PRINTSPC(6)"axhxxxhxphxxaxxaaha"SPC(
13)"aahaxxaxxxaxhxxaxxa"
570 PRINTSPC(6)"axxaahaaaaaxahxaaxa"SPC(
13)"axxaapaxxxaxaxhxaxa"
580 PRINTSPC(6)"axxphxaaaaaxaxxaaxa"SPC(
13)"aaxaaxxxxxhxaxxaxxa"
590 PRINTSPC(6)"aaxaaaaaxxhxaxaaxaaaa"SP
C(11)"axxxaaaaaaaxaxxhxxxxa"
600 PRINTSPC(6)"axaxxxxxxxhxaxaaxaxxa"SP
C(11)"axaaaaaaaaaxhxaaxaaxa"
610 PRINTSPC(6)"ahxxhxapxxxxaaaxxaxxa"SP
C(11)"axxaxhxxaaaaaaxhxaxaa"
620 PRINTSPC(6)"aaxaaaaaaxhpxaaxaaxa"SPC
(13)"axaaaaaaxxxxhxxaaha"
630 PRINTSPC(7)"axaaaaaaxaaaaaaaxxa"SPC(
13)"apaxxxaaxxhxpaxhxxa"
640 PRINTSPC(6)"aahaxaxaaxaaxxxxxaaa"SPC
(12)"apxxxxhxpxaaxxaaaaa"
650 PRINTSPC(6)"aaaaaaaaaaaaaaa"
660 X=7:Y=2:KO=10:GOTO 90
670 '**************************
680 PUTSPRITE0,(0,209):LOCATE7,10:PRINT"
すっすご゛い  きみは てんさい だ゛!"
690 LOCATE7,12:PRINT"あとは じ゛ぶ゛んで゛つくってあそぼ゛
う"
700 LOCATE12,14:PRINT"きろくは";U
710 PLAY"O4L3V12BGADR8EABGL64O6CDEFGABO7
C","O5L3V10BGADR8EABGL64O7CO6BAGFEDC"
720 IF PLAY(0)=0 THEN CLS:GOTO 30 ELSE 7
20
730 LOCATE 0,3:PRINT"  ha    ahah  hah
a  app a"SPC(15)"h  a    a h ahah h"
740 PRINT" haha  hahah         a   a   a"SP
C(10)"h   ah          h  h   h"
750 PRINT"      a  h             a   a   a"SP
C(10)"h a             h ha   h h h"
760 PRINT"      a   h    h    h a aha  aha
a"SPC(3)"ah      ah   aha  h ha h h ah
770 LOCATE 10,15:PRINT"<USOKOBAN>
780 LOCATE 5,18:PRINT"HIT SPACEKEY AND P
LAY"
790 LOCATE 9,21:PRINT"BY  H.SUZUKI"
800 FORV=0TO1:IF STRIG(V) THEN 820
810 NEXT:GOTO 800
820 CLS:LOCATE12,12:PRINT"が゛んば゛ってね!":PLA
Y"O4L3V12BGADR8EABGL64O6CDEFGABO7C","O5L
3V10BGADR8EABGL64O7CO6BAGFEDC":RETURN
830 '**** GAME OVER ****
840 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):LOCATE8,11:PR
INT"あきらめないやで゛ が゛んば゛ろう"
850 LOCATE12,13:PRINT"GAME OVER":FORI=0T
O7000:NEXT:CLS:GOTO 30
860 '**** KYARKUTER ****
870 FORI=1TO8:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H
"+A$)):NEXT
880 SPRITE$(0)=B$
890 FORJ=1TO4:READ N:READ A$:U=0
900 FORI=1TO16STEP2:VPOKE BASE(7)+N*8+U,
VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT
910 NEXT
920 FORI=12TO14:READA$:VPOKE BASE(6)+I,V
AL("&H"+A$):NEXT:RETURN
930 DATA 3C,7E,DB,DB,FF,DB,42,3C, 97,FFE
7C38181C3E7FF
940 DATA 104,FFE7C38181C3E7FF,112,3C427E
427E427E3C,120,0000000000000000,69,47,A1
```


ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉いのきのい（イノキの胃)。（北海道・吉岡輝クン）☆これも、ちょっと短かすぎる。できれば、この倍の長さの作品を待ってます。2カラグラム☆

●でっかい漂流物が流れてきたぞ！

STS-99

FOR MSX(8K)

標準打ちこみタイム20分

写真を見ると、異様に大きな敵キャラが気になるだろう。これは、要するにぶつかりやすいように大きくしたのだと思われる。エンジンの炎の出るところなんてなかなか芸の細かいゲーム。

▲ブィーン、エンジン全開で突き進む、STS-99。人工衛星は軽くかわせそう。

漂流物にぶつからないで！

RUNしてから、いきなりメインエンジン（↓）をふかして、スピードをあげよう。

時速20キロを超えると、人工衛星や隕石がボコッと現れてきて、ななめや真上からおりてくるのだ。

この敵は、カーソルキーの←→でふかすジェットの加減で左右によけていこう。キミはできるだけはやく5000キロをとぶのが目的なのだ。

ただし、60キロ以上で飛ばないとタイムオーバーになってしまうから、気をつけて。

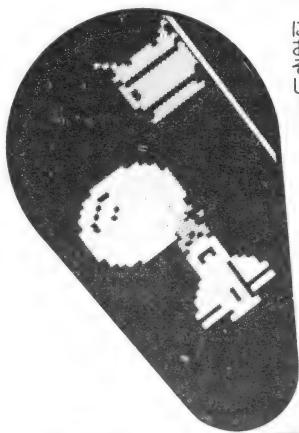
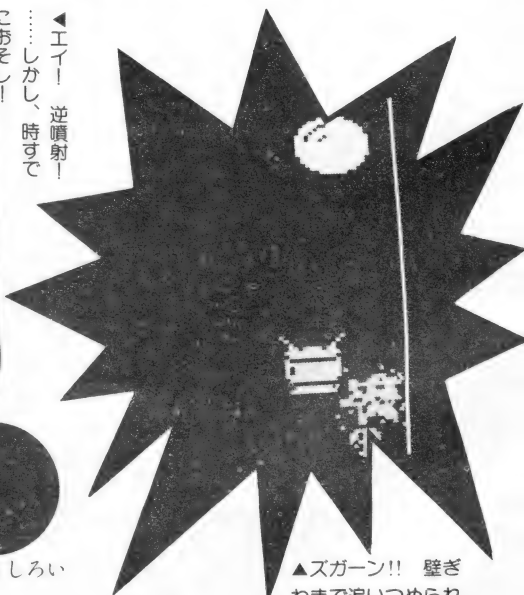
時速が0キロ以下、タイムオーバー、画面からのはみだし、障害物との接触——このどれかひとつで、ドバーン。

四つの方向にちゃんとエンジン付き

使用キーはカーソルキーのみ。

試してみるとわかるけど、↓でメインエンジン噴射、↑で逆噴射。←→で左右のエンジン噴射。このゲームの楽しいところは、この噴射の炎がちゃんと出てくるところ。それに、もちろん宇宙なもんで慣性がついているから、エンジンをふかしたってすぐに行きたい方向に行けるわけじゃないのだ。

プログラムもわりと短かくて、このちょっとしたゲームは、わりかし評判いいのだ。

ジュワーッとエンジンをふかして、頼りなく飛びながら、障害物が目の前にきてもすぐにはよけられないもどかしさ。これがなかなかおそろしく、おもしろいんだよね。

都立H高のKATSURA！クンはバイクをビンビンに乗りまーしてる安全運転のまじめなやつです。マイコン歴2年とゆー大ベテランで、ホントは68系のほうが好きだけどMSXを買ったのでしぶしぶ80系を好むよーにしてるそーです。尊敬する人・橘実話。

愛ちゃん、いっしょにEXPO'85見に行こー！

BY KATSURA！

▼おおっと、油断しちまった。なんかまぬけそうな隕石が近づいてくる！

◀エイ！ 逆噴射！……しかし、時すでにおそし！

▲ズガーン!! 壁ぎわまで追いつめられてやられてしまった

〈STS—99〉ゆみは声を大にして言いたい。なんで宇宙に壁があるの？ そのおかげでゆみは死んじゃったじゃない。（みんなは、こんな屁理屈言わないで、素直にゲームを楽しんでネ。——あっちゃん）

■変数リスト
X……シャトルのX座標
H……シャトルの水平速度
V……シャトルの速度
D……シャトルの飛距離
E……シャトルのエネルギー
O……シャトルの数
M( )……シャトルの水平加速度
N( )……シャトルの垂直加速度
B……漂流物の番号
X( ),Y( )……漂流物の座標
H( )……漂流物の水平速度
R……ラウンド
L……TIMEの値
C……カウンタ
P……⅕秒カウンタ
S,T……スコア、ハイスコア
Z……BASE(8)
Y……BASE(9)
I……STICK関数用

■プログラムの説明
10〜 30　初期設定
40〜 50　スプライト定義
60〜140　画面作成
150　サウンド
160〜170　キー入力待ち
180〜230　シャトル移動
240〜260　各種数値表示
270〜370　漂流物の発生と移動
380〜410　メインルーチンあとしまつ
420〜440　5000km突破！
450　スプライトの初期化
460　インターバルルーチン
470〜480　シャトル爆発
490〜540　ゲームオーバー処理
550　オープニングの音楽
560　音楽がなっているか判断するルーチン
570　加速度データ
580〜660　スプライトデータ
670〜680　画面の文字データ
690　音楽データ

■参考
プログラムポシェットVol.2『スーパーブロックくずし』

STS-99

```
10 SCREEN1,3,0:WIDTH31:KEYOFF:DEFINTB-Z:
DEFSTRA,G:Z=BASE(8):Y=BASE(9)
20 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X):B=RND(-TIME):
DEFFNG(X,Y)=RIGHT$(STR$(X+10^Y),Y)
30 ONINTERVAL=12GOSUB460:FORI=0TO8:READM
(I),N(I):NEXT
40 C=0:FORI=1TO18:READA:FORJ=1TO31STEP2
50 VPOKEY+C,VAL("&H"+MID$(A,J,2)):C=C+1:
NEXTJ,I
60 COLOR15,0,0:FORI=0TO23:LOCATE8,I:PRIN
T"|";SPC(20);"|";:NEXT
70 FORI=1TO7:READB,C,A:LOCATEB,C:PRINTA;
:NEXT:T=0
80 GOSUB550:RESTORE680:FORI=1TO7:READB,C
,D:LOCATEB,C:PRINTSTRING$(D,"0");:NEXT
90 LOCATE1,2:PRINTFNG(T,5);"0";:R=1:D=0:
O=3:S=0
100 LOCATE6,22:PRINTFNG(R,2);:PUTSPRITE0
,(8,56-153*(O<3)),14,0:X=144:L=100
110 PUTSPRITE1,(40,56-153*(O=1)),14,0:E=
500:H=0:V=0:PUTSPRITE6,(X,144),15,0
120 PUTSPRITE2,(X,209),6,7:PUTSPRITE3,(X
-6,209),6,6
130 PUTSPRITE4,(X,209),6,8:PUTSPRITE5,(X
+3,209),6,5:GOSUB560
140 LOCATE10,12:PRINT"MAIN ENGINE START!
";
150 RESTORE690:FORI=0TO13:READB:SOUNDI,B
:NEXT
160 IFSTICK(0)<>5THEN160
170 LOCATE10,12:PRINTSPC(18);:INTERVALON
:P=0
180 I=STICK(0):IFI<>0THEN:E=E-1-V¥15:IFE
<=0THENE=0:I=0
190 SOUND6,3:SOUND7,28:SOUND8,16:IFI<>0T
HENSOUND8,10:SOUND7,7:SOUND6,30
200 H=H+M(I):V=V+N(I):X=X+H:IFX<72ORX>21
6ORV<0THEN470
210 VPOKEZ+8,(N(I)=1)*33+209:VPOKEZ+12,(
M(I)=1)*65+209
220 VPOKEZ+16,(N(I)=-1)*95+209:VPOKEZ+20
,(M(I)=-1)*65+209
230 VPOKEZ+25,X:VPOKEZ+9,X+8:VPOKEZ+13,X
-6:VPOKEZ+17,X+8:VPOKEZ+21,X+3
240 LOCATE1,20:PRINTFNG(V,3);:LOCATE1,18
:PRINTFNG(D,5);
250 LOCATE2,16:PRINTFNG(E,4);:LOCATE1,5:
PRINTFNG(S,5);
260 LOCATE1,2:PRINTFNG(T,5);:LOCATE3,13:
PRINTFNG(L,3);
270 IFV<20ORRND(1)<.8THEN310
280 FORB=0TOR:IFY(B)<>209THENNEXT:GOTO31
0
290 Y(B)=0:H(B)=FNR(5)-2:X(B)=FNR(161)+7
2:F=Z+4*(B+7)
300 VPOKEF+2,(FNR(3)+1)*4:VPOKEF+3,FNR(1
4)+2
310 FORB=0TOR:IFY(B)=209THEN370
320 X(B)=X(B)+H(B):Y(B)=Y(B)+V¥5:F=Z+4*(
B+7):VPOKEF,Y(B):VPOKEF+1,X(B)
330 IFY(B)>190ANDY(B)<209THENS=S+VPEEK(F
+3)+VPEEK(F+2)
340 IFX(B)<216ANDX(B)>72ANDY(B)<191THEN3
60
350 Y(B)=209:VPOKEZ+(B+7)*4,209
360 IFY(B)>120ANDY(B)<168ANDX(B)>X-24AND
X(B)<X+24THEN470
370 NEXT
380 S=S+V¥20:IFS>TTHENT=S
390 IFD>5000THEN420
400 L=100-P¥5:IFL<1THENLOCATE3,13:PRINT"
000";:GOTO470
410 GOTO180
420 INTERVALOFF:LOCATE1,18:PRINT"05000";
:R=R+1:BEEP:S=S+L*10
430 PLAY"V15CEG":D=0:FORI=0TO4:FORJ=0TO5
00:NEXT:LOCATE0,22:PRINTSPC(8);
440 FORJ=0TO500:NEXT:LOCATE0,22:PRINT"RO
UND ";FNG(R,2);:NEXT:GOSUB450:GOTO100
450 FORB=0TOR:Y(B)=209:H(B)=0:X(B)=0:PUT
SPRITEB+7,(0,209),0,0:NEXT:RETURN
460 D=D+V¥5:P=P+1:RETURN
470 INTERVALOFF:SOUND6,31:SOUND7,39:SOUN
D8,16:SOUND9,16:SOUND12,120
480 SOUND13,9:PUTSPRITE6,(X-H,144),6,4:F
ORB=0TO3000:NEXT:GOSUB450
490 O=O-1:IFO<>0THEN100ELSEBEEP:LOCATE12
,12:PRINT"GAME OVER!!!";
500 PLAY"V15T255o6EEF#GG.R64GG.DD.o5BB.G
GG":GOSUB560
510 LOCATE12,10:PRINT"REPLAY?(Y/N)";
520 A=INKEY$:IFA="Y"ORA="y"THEN540ELSEIF
A="N"ORA="n"THEN530ELSE520
530 BEEP:SCREEN0:COLOR2,0,0:END
540 BEEP:LOCATE12,12:PRINTSPC(12);:LOCAT
E12,10:PRINTSPC(12);:GOTO80
550 PLAY"V15T255o6DDo5BGG.BB.o6DD.GGGG."
:RETURN
560 IFPLAY(1)THEN560ELSERETURN
570 DATA 0,0,0,-1,-1,-1,-1,0,-1,1,0,1,1,
1,1,0,1,-1
580 DATA 000307040507070F1F3F3F7E067E030
7,0080C04040C0C0A0B0B8B8BC80BC80C0
590 DATA 071F39776FDDDBFFFFFFFF7F7F3F1F0
7,E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
600 DATA 03070B1D1C372F6B5B773F1F6FF37C3
E,80E0F0FCFE3EC0FCF8F8F0F0E0C00000
610 DATA 004020101B3F1F203F2F2F3F1F000F1
F,00020408D8FCF804FCFCFCFCF800F0F8
620 DATA 200000199F190D1F737E05158706064
0,2000C2CCFE98FCFCBED0F9F8BC1C2401
630 DATA 0000000000000000000000000000000
0,000860BA6008000000000860BA60080000
640 DATA 0010065D0610000000010065D061000
0,00000000000000000000000000000000
650 DATA 7CDEDEBA5410381000000000000000
0,00000000000000000000000000000000
660 DATA 000000000000000010005410BA386C5
4,00000000000000000000000000000000,0,1
670 DATA HI-SCORE,1,4,SCORE,2,12,TIME,1,
15,ENERGY,6,18,Km,4,20,Km/s,0,22,ROUND
680 DATA 1,2,6,1,5,6,3,13,3,2,16,5,1,18,
5,1,20,3,6,22,2
690 DATA 35,0,34,0,215,7,3,28,16,9,9,130
,5,14
```

ポシェット裏面場

<ゆみちゃんトマト> るすになにする（留守に何する）。（新潟県・SYABAN-FA）☆もうちょい、おかしさがほしいな。うーん2カラグラム☆

●不思議にワクワク、スクロールの冒険

CARRY
キャリー

FOR MSX(16K)

BY 赤石昭宏

3年まえ、VIC-1001でパソコンを始めた

やっとマシン語を覚えたころ愛機のVIC-1001はすたれ、昨年MSXを買ってマシン語でゲームを作りはじめています。Z-80は16ビットレジスタが便利だけれど、6502のほうが好きです、私は。

標準打ちこみタイム30分

3面目の詳しいことは秘密!!

「なにか楽しいことをしたい！」という気持ちをくすぐるようなメロディーが流れて、タイトル画面がおどりだす。

音楽が鳴りおわってから、なにかキーを押すと、ゲームスタート。

これから、スクロールのアドベンチャー（アドベンチャーゲームじゃないぞ）がはじまるのだ。

すぐに出てくる１面は、空中のあちこちにある板を頼りに左右に動きながら降りていく。操作キーはカーソルキーの左右だけだ。

キミは、この板の上に乗ったときだけ左右に移動できるのだ。空中では、ただひたすら落ちていくことしかできないぞ。

この面の目的は、板の上にあるエネルギーを10個取ること。ガイコツにあたるとゲームオーバーになっちゃう。

あんまり板の上でじっとしすぎていると、画面の上まで押しもどされて、ぺっちゃんこ。これもゲームオーバー。さらに、不運にもずっと下まで板にさわらないまま落ちてしまうと、やっぱりゲームオーバーだよ。

２面に入ると、空中で左右に動けるようになる。ここでは青いTメタルを20個取れば面クリアだ。画面の端や隕石にあたると、ゲームオーバー。

３面は……。ここは秘密にしておこうっと。

まあ、ぶつからないように地面までおりればいいわけです。

このスクロールゲーム、なかなかむずかしくって、かなり熟練しないと３面までは行けないと思うな。

担当のクーなんか、プログラムをいじくって３面目を出してみたものの、結局、ふつうの状態では行けずに「絶対、３面は秘密だ！」と主張していたんだもんね。

■変数リスト
X,Y……自機の座標
I……スティック関数用
I$,J$……キャラクタ作成用
XM$,M$……音楽データ
★１面
N……エネルギーを取った数
★２面
E……自機が自然に動く方向
N……Tメタルを取った数
P……音出しカウンタ
J……VPEEK用
３面
G,F……底からの高さカウント用
L……穴のX座標
I$……穴の幅
T$( )……敵のキャラクタ
D$( )……洞窟の壁のキャラクタ
T……敵を表示するかのフラグ
H……穴の位置を決めるのに使用

■プログラムの説明
10〜 90　１面
　10〜 30　障害物、エネルギー表示
　40〜 60　自機移動
　70〜 90　音出し、面クリアしたか
100〜160　２面
　100　障害物、Tメタル表示
　110〜160　自機移動、面クリアか
170〜260　３面
　170〜210　障害物、洞窟表示
　220〜240　自機移動
　250〜260　面クリアか
270〜280　１面初期設定
290　音出しサブルーチン
300〜320　２面初期設定
330〜350　３面初期設定
360〜430　初期設定
440〜470　ゲームオーバー処理
480〜500　キャラクタ作成
510〜760　各種データ
770〜1000　オープニングタイトル

〈CARRY〉どくろのところや１番下までいっちゃうと死んじゃう。ちなみにはじめてやったときは、３秒ぐらいで死んだけど、２度目は奇跡の１面クリア。すごいですねェ。

CARRY

```
10 GOSUB 360:GOSUB 270
20 I=RND(1)*25:IF RND(1)>.6 THEN LOCATE
I+1,22:PRINT "ア"
30 LOCATE I,23:PRINT "くくく":I=RND(1):IF I
<.54 THEN LOCATE I*50,22:PRINT "あ"
40 I=STICK(0):IF VPEEK(6176+X+Y*32)=152
THEN X=X+(I=3)*(X<28)-(I=7)*(X>2):Y=Y-1
50 Y=Y+1:IF VPEEK(6176+X+Y*32)=152 THEN
Y=Y-1
60 IF VPEEK(6176+X+Y*32)=145 OR Y>23 ORY
<0 THEN 440 ELSE PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),3
,0
70 IFVPEEK(6176+X+Y*32)=177THENPLAY"DF":
LOCATEX-2,Y+1:PRINT" ":N=N+1:VPOKE6336+N
*32,177:IFN=10THEN300
80 IF PLAY(0)=0 THEN RESTORE730:GOSUB290
90 GOTO 20
100 I=RND(1)*27:LOCATE I,23:PRINT "ヲ":I=
RND(1):IF I<.7 THEN LOCATE I*38,22:PRINT
 "ク"
110 I=STICK(0):IF I=3 OR I=7 THEN E=(I=7
)-(I=3)
120 X=X+E:IF X<3 OR X>28 THEN Y=Y-1:GOTO
 440
130 J=VPEEK(6144+X+Y*32):IF J=166 THEN Y
=Y-1:GOTO 440
140 IF J=184 THEN PLAY "FA":LOCATE X-2,Y
:PRINT " ":N=N+1:IF N=20 THEN 330 ELSE V
POKE6400+32*INT(N/2),184:P=0
150 P=P+1:IF P=3 THEN RESTORE 750:GOSUB2
90
160 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),3:GOTO 100
170 LOCATE 0,23:PRINT "タタタタタタタタタタタタタタタタ
タタタタタタタタタタタ":IF G>20 THEN 220
180 I=INT(RND(1)*3)-1:IF L>20 OR L<1 THE
N I=(L>20)-(L<1)
190 IF H=-1 AND I<1 THEN L=L-1
200 IF H>-1 AND I=1 THEN L=L+1
210 I$=SPACE$(5):MID$(I$,RND(1)*5+1)=T$(
T):LOCATE L,22:PRINT D$(I+2);I$;D$(I+5):
H=I
220 I=STICK(0):X=X+(I=7)-(I=3):IF NOTPLA
Y(0) THEN RESTORE760:GOSUB290
230 IF VPEEK(6144+X+Y*32)<>32 THEN Y=Y-1
:GOTO 440
240 IF VPEEK(6176+X+Y*32)=195 THEN 450 E
LSE PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),3
250 IF F=G THEN PLAY"FE":G=G+1:VPOKE 611
2+G*32,32:IF G=21 THEN LOCATE L+(H>0),22
:PRINT "タ"STRING$(6,195)"タ"
260 T=-(T=0):F=F+.05:GOTO 170
270 X=13:Y=1:DIM D$(6):CLS:RESTORE 710:F
OR I=0 TO 5:READ J$:VPOKE 6144+I*32,VAL(
"&H"+J$):NEXT
280 VPOKE 6688,94:N=0:LOCATE 10,22:PRINT
"くくく":RETURN
290 READ Z:FOR I=1 TO Z:READ J,K:SOUNDJ,
K:NEXT:RETURN
300 PUT SPRITE 0,(0,208):X=14:Y=6:E=1:N=
0:P=2
310 M$="L8E.GL12EGEV15C2":PLAY M$:FOR I=
1 TO 50:PRINT:NEXT:CLS
320 RESTORE 720:FOR I=0 TO 6:READ J$:VPO
KE 6144+I*32,VAL("&H"+J$):NEXT:VPOKE 672
0,94:GOTO 100
330 PUT SPRITE 0,(0,208):X=14:Y=9:D$(1)=
"ト":D$(2)="チ":D$(3)="ナ":D$(4)="ヌ":D$(5)=
" ッ":D$(6)="ニ"
340 PLAY M$:FOR I=1 TO 50:PRINT:NEXT:CLS
:L=11:T$(1)="ィ":F=0:G=1
350 FOR I=1 TO 20:VPOKE 6144+I*32,200:NE
XT:VPOKE 6816,195:GOTO 170
360 SCREEN 1,0,0:KEY OFF:COLOR 14,1,1:I=
RND(-TIME):GOSUB 480
370 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3:VPOKE1728+
I*64+J,0:NEXT:FOR J=4 TO 7:VPOKE1728+I*6
4+J,255:NEXT:NEXT
380 RESTORE 680:FOR I=0 TO 15:READ I$:VP
OKE1480+I,VAL("&H"+I$):NEXT
390 CLS:GOSUB 770:PUT SPRITE0,(183,135),
3
400 PLAY "T200","T200","T200":FOR I=1 TO
 3:PLAY "S0M400005L12R4GGGL4V15EG","S3M4
00004L12R4GGGL8GGCC","V1502L2GC"
410 NEXT:PLAY "EL12GEGV1506C2","V15L4CEC
2","V15E2A403C4"
420 FOR I=0 TO 4:J=INT(RND(1)*256):VPOKE
8219+I,J:NEXT
430 I$=INKEY$:IF I$=""ORPLAY(0) THEN 420
 ELSE RETURN
440 PUT SPRITE 0,(0,208):LOCATE X-2,Y+1:
PRINT "ミ":RESTORE 740:GOSUB 290:GOTO 460
450 SOUND 7,56:PLAY "XM$;C2","O5XM$;C2",
"O4XM$;C2"
460 LOCATE 7,11:PRINT" GAME OVER ";:LOCA
TE 7,13:PRINT"REPLAY?(Y/N)":FORI=1TO999:
NEXT:SOUND7,56
470 J$=INKEY$:IF J$="Y" OR J$="y" THEN R
UN ELSE IF J$="N" OR J$="n" THEN END ELS
E 470
480 J$="":FOR I=0 TO 7:READ I$:J$=J$+CHR
$(VAL("&H"+I$)):NEXT:SPRITE$(0)=J$
490 FOR I=1 TO 16:READ J:FOR K=0 TO 7:RE
AD I$:VPOKEJ*8+K,VAL("&H"+I$):NEXT:NEXT
500 RESTORE 700:FOR I=0 TO 8:READ J$:VPO
KE8210+I,VAL("&H"+J$):NEXT:RETURN
510 DATA 18,24,42,5A,24,5A,5A,DB
520 DATA 145,7C,82,AA,AA,82,54,54,7C
530 DATA 152,7E,99,E7,3C,E7,5A,00,00
540 DATA 166,30,7C,A6,7A,FE,9A,7C,28
550 DATA 168,3C,99,E7,BD,99,5A,18,18
560 DATA 177,00,00,00,3C,5A,24,7E,24
570 DATA 184,00,18,00,5A,5A,00,18,00
580 DATA 192,C3,78,0F,E1,3C,87,F0,1E
590 DATA 193,C2,79,0E,E2,3C,86,F2,1E
600 DATA 194,C3,78,4F,E1,7C,87,F0,5E
610 DATA 195,FF,55,FF,AA,3C,87,F0,1E
620 DATA 200,00,00,00,18,18,00,00,00
630 DATA 196,C3,7A,0C,E8,38,B0,C0,80
640 DATA 197,80,80,40,E0,30,8C,F2,1F
650 DATA 198,C3,78,2F,61,3C,07,06,01
660 DATA 199,01,02,03,0D,14,33,50,DE
670 DATA 208,92,54,25,DA,3C,6A,95,24
680 DATA 00,04,06,FF,FF,06,04,00
690 DATA 00,20,60,FF,FF,60,20,00
700 DATA 71,21,A1,61,51,41,31,A1,91
710 DATA 45,4E,45,52,47,59
720 DATA 54,20,4D,45,54,41,4C
730 DATA 6,0,20,1,150,7,234,8,19,12,10,1
3,8
740 DATA 6,6,21,7,247,8,27,11,100,12,60,
13,9
750 DATA 7,0,100,1,10,7,200,8,19,11,1,12
,10,13,14
760 DATA 7,1,0,7,56,12,4,8,16,13,8,0,10,
11,90
770 PRINT"        りり  "
780 PRINT"        た  た  たた "
790 PRINT"        ね     ね  ね ねねね "
800 PRINT"        み  み み  み み  み みみみ "
810 PRINT" ア     りり  りりりり りりり  り  り り  り"
;
820 PRINT"くくく あ      り  り り り  りりり  り  り"
;
830 PRINT"    くくく            た  た た た   たた"
840 PRINT"あ くくく  あ                ね  ね  ねね"
850 PRINT"  ア  あくくく                       みみ"
860 PRINT" くくく   ア"
870 PRINT" あ    くくく "
880 PRINT"ヲ  ヲ     ヲ "
890 PRINT" ク    ヲ ク     クKEY FUNCTIONク"
900 PRINT"  クヲ    "
910 PRINT"クヲ   ク    ク     LEFT  RIGHT "
920 PRINT"  ヲ    ヲ "
930 PRINT"ヲ   ク    ク          ┌─┐    ┌─┐  "
940 PRINT"    ヲ  ク    ヲ      │コ│    │ケ│  "
950 PRINT"タタタタト  ィニタタタタタナ   └─┘    └─┘  "
960 PRINT"タタタト ィ  ヌタタタタタタナ "
970 PRINT"タタチィ   ヌタタタタタタタチ   HIT"
980 PRINT"タタト     ツタタタタタタタチ     ANY"
990 PRINT"タタナ  ィヌタタタタタタタタチ      KEY!"
1000 PRINT"タタタテテテタタタタタタタタタタチ ";:RETURN:'N
o.2 Carry by TLF.XL
```


ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉こねずみみみずねこ（子ネズミ、ミミズ、ネコ）。（福岡県・原始怪鳥ギャロンII）☆ただ生きもののなまえをならべただけで逆さ言葉になっているとは……。なかなかですなあ。3カラグラム☆

●エイリアンの基地まで手さぐりで進め

THE BURIED GOLD

ザ　ベリィド　ゴールド

FOR FM-7/NEW7/77

標準打ちこみタイム40分

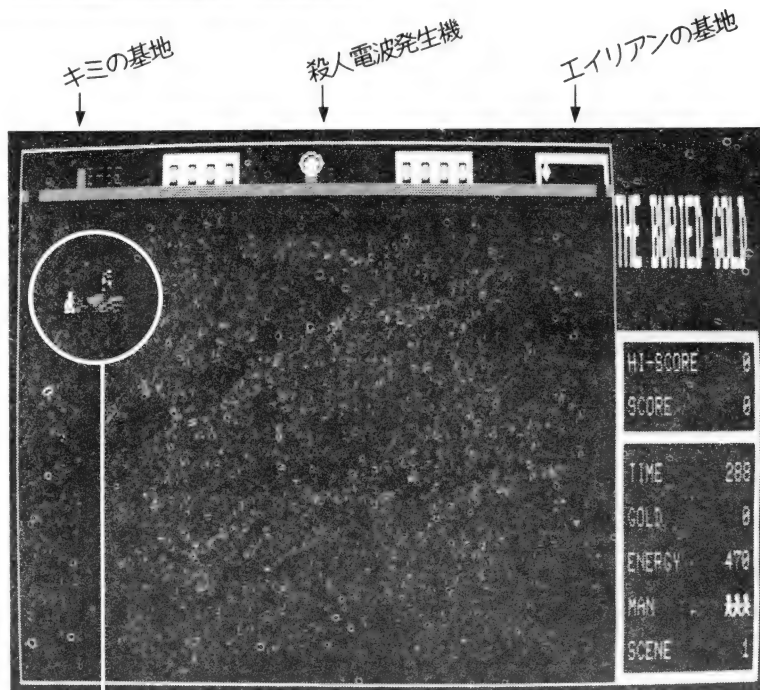
透視装置と穴掘りキーが楽しい！

エイリアンの秘密基地発見！　キミはすぐにでも、そこへ侵入しようとするのだが、そこまでの通路は、まっくらやみの地下通路……。しかし、基地まで行けば、帰りは黄金の山が手に入るのだ。

ＲＵＮさせると、タイトル表示のあと、地下通路が作られ（見えない）、チャイムが鳴ったらスタート。

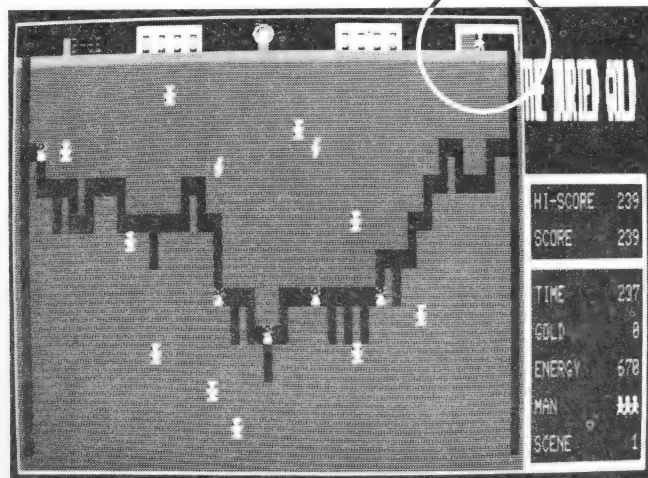
テンキーで、左上にいる人物を操作して、この地下通路を通り、右上のエイリアン基地までたどりつくのが第1の目的だ。

通路は本当のまっくらやみで手さぐりしながら進ませなければいけないのだが、なんと、ところどころにエイリアンがひそんでいて、こいつにぶつかると、1人死んでしまう。3人死ぬとゲームオーバーになるのだ。

そこで出てくるのが透視装置。[A]または[S]のキーを押すと、それぞれ左ま

●透視装置を使っているところ。左の白い人の形がキミ、右に伸びているのが通路、その上にちょっと出ているのがエイリアンだ

●やっと基地にたどりついた。これから自分の基地へともどっていくのだ。通路は全貌を現し、ところどころに金塊が落ちている

巨人の篠塚くんよりちょっと勝ってる採用確率

BY 110

昨年夏より投稿をはじめ現在までの採用確率は3割6分3厘。今回は同時に2本（『神経衰弱』とこれ）採用されて、びっくりしています。次は、FM−Xで採用されるようがんばります。

〈THE BURIED GOLD〉レーダーを出し、土の中にある道をみつけ、エイリアンにぶつからぬよう注意して行く。帰りは自分のきた道にある金をとるが、上からくる電波にあたらぬよう進む。1面は楽勝だったけど、3面からは……。

たは右に赤く通路が浮かびあがるのだ。ただし、一部分のみだからしばらく進むとまたわけがわからなくなる。この装置を使うたびにエネルギーは10ポイント減り、0になったらもう使えなくなるのでやたら使わないようにね。

赤い通路のわきに、水色の謎のキャラクタが浮かびあがったら、それこそエイリアンだ。追っかけてはこないけれど、ぶつからないよう用心しよう。

さて、無事、エイリアン基地にたどりついたら、ようやく地下通路は全体の姿を現してくれる。だから帰りは楽……かと思ったら、そうは行かない。上部中央の殺人電波発生機から出てくる電波に触れると死んでしまうのだ。

それに、いったん通った通路は埋めもどされてしまうので、へたな袋小路に入ったりすると生き埋めになるおそれあり。しかし、ここでも救いの道はある。[A][W][S][Z]のキーで、それぞれの方向に掘り進むことができるのだ。ただし、エネルギーは10ポイント減る。

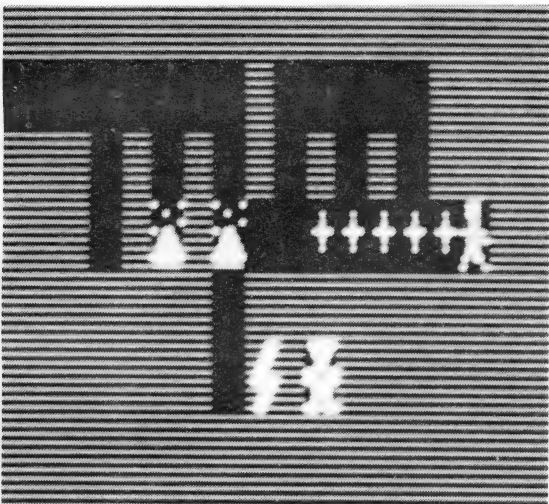
帰りの道にはところどころに黄金が落ちている。1個取るごとに、GOLDのポイントが100あがるというおいしさ。でも、自分の基地にもどってからでないと、スコアには加算されないぞ。

なお、時間(TIME)が0になると1人死んでしまう(これは行きも同じ)。

身動きが取れなくなったら、いさぎよく[G]キーで自殺するべし。

面をクリアしていくごとに、地下通路は複雑になり、厳しくなってくるぞ。

あ、そうそう、文字の入力は全て大文字だからCAPS LOCKを忘れずに!

▼もどるときは通路がどんどん埋めたてられていく。ちょっと気を許すと道がなくなってしまう……。穴掘りキーを使えば"+"が出て、通路を作るけど、黄金やエイリアンも消してしまうぞ

■変数リスト

E( )……エイリアンデータ配列
M1( ),M2( )……人間データ配列
D( )……電波兵器データ配列
T( )……黄金データ配列
I,X,Y,X1,Y1,W,W$……画面作成用
MC……人間の残り数
GN……シーン数
EN……エネルギーポイント
SC#……スコア
HS#……ハイスコア
MX,MY……人間座標
DF……エイリアンの基地到達フラグ
M$……人間移動方向
DX( ),DY( )……電波兵器座標
N$……人間消去用、通過後の埋め戻し
MF……人間死亡フラグ
GL……黄金獲得ポイント
XX,YY……座標記憶用
S……現在位置キャラクタ
I$……キー入力
TP……タイムポイント
D……電波兵器のナンバー

■プログラムの説明

行	内容
10〜 40	初期設定
50〜 70	データ読みこみ
80〜 100	タイトル
110〜 160	初期画面メッセージ
170〜 230	メインルーチン
240〜 270	ゲームオーバー
280〜 480	エイリアンの基地作成
290〜 310	初期設定
320〜 370	地上基地作成
380〜 430	地下迷路作成
440〜 470	エイリアン配置
480	迷路プリントサブルーチン
490〜 810	人間移動
500〜 620	キー入力判断
630	エネルギーマイナスサブ
640〜 650	赤外線透視装置
660〜 770	穴掘り
780〜 810	画面キャラクタ判断
820〜 910	電波兵器
920〜 980	エイリアン基地到達
990〜1080	各種表示サブルーチン
1090	カラー初期設定
1100〜1150	キャラクタデータ
1160〜1190	画面データ

■チェックポイント

行きと帰りで2種類のゲームが楽しめる中身の濃いものだね。面が進むと迷路も複雑になるけど、390行RND>.2の.2を小さく、400,410行のRND>.5の.5を大きくすると、迷路がやさしくなるよ。 (たけちゃん)

THE BURIED GOLD

```
10 '**********    THE BURIED GOLD     ***
*******
20 '********** 84/11/25  TAKASHI IIO ***
*******
30 WIDTH 80,25:GOSUB1090:COLOR4,0:RANDOM
IZETIME:DEFINT A-Z
40 DIM E(11),M1(11),M2(11),D(11),T(11):P
LAY"O5T250V12L16","O4T250V12L16"
50 FOR I=0 TO 11:READ E(I):NEXT:FOR I=0
TO 11:READ M1(I):NEXT
60 FOR I=0 TO 11:READ D(I):NEXT:FOR I=0
TO 11:READ M2(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 11:READ T(I):NEXT
80 CLS:FOR X=0 TO 639 STEP3:LINE(X,30)-(
X,120),PSET,6:NEXT
90 FOR I=0 TO 3 STEP3:SYMBOL(15+I,50+I),
"THE BURIED GOLD",5,7,6,,XOR:NEXT
100 PLAY"E4E4E4A4C4D4E4F4G2","E4E4E4B4E4
F4G4F4G2":FOR I=0 TO 20000:NEXT:CLS
110 '■■■■■■    ショキ ガメン    ■■■■■■
120 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(510+I,20),"THE B
URIED GOLD",1,4,3+I*3:NEXT
130 RESTORE1160:FOR I=0 TO 2:READ X,Y,X1
,Y1,W:LINE(X,Y)-(X1,Y1),PSET,W,BF:NEXT
140 MC=3:GN=1:EN=500:SC#=0:COLOR4
150 FOR I=0 TO 6:READ W,W$:LOCATE 65,W:P
RINT W$:NEXT:GOSUB1070
160 FOR I=608 TO 624 STEP8:PUT @A(I,168)
-(I+7,175),M2,PSET:NEXT
170 '■■■■■■     MAIN      ■■■■■■
180 WHILE MC>0:GOSUB290:TIME$="00:00:00"
190 IF MF=1 THEN 230:ELSE ON DF GOTO 210
,200
200 GOSUB830:IF MX=40 AND MY=8 THEN 220
210 GOSUB500:GOSUB1000:GOTO 190
220 SC#=SC#+GL:GN=GN+1:GOSUB1070:PLAY"E8
R8E8R64E8A2","E8R8E8R64E8B2"
230 WEND
240 '■■■■■■    GAME OVER   ■■■■■■
250 GOSUB1090:FOR I=0 TO 10000:NEXT:FOR
I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT
260 SYMBOL(50,150),"GAME OVER - REPLAY ?
 Y/N",2,2,2,,XOR
270 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 80 ELSE IF
I$="N" THEN END ELSE 260
280 '■■■■■■    テキ キチ ヒョウジ■■■■■■
290 GOSUB1090:FOR I=0 TO 10000:NEXT:COLO
R=(1,0):COLOR=(3,0):COLOR=(7,0)
300 MX=24:MY=8:DF=1:M$="L":DX(1)=248:DX(
2)=248:DY(1)=16:DY(2)=16:N$=" ":MF=0
```

リスト次ページに続く

〈ゆみちゃんトマト〉いなかおもちもおかない(田舎、おもちも置かない)。(東京都・上田仁クン)☆田舎のおばあちゃんは全部入れ歯なので、おもちを食べない。だからおもちを置かないんだってサ♡ そーねー、期待の3カラグラム!☆

```
310 GL=0:GOSUB1020:GOSUB1030:GOSUB1060:L
INE(0,0)-(63,24),"■",1,BF:RESTORE1180
320 FOR I=0 TO 6:READ X,Y,X1,Y1,W:LINE(X
,Y)-(X1,Y1),PSET,W,BF:NEXT
330 LINE(1,1)-(1,23)," ":LINE(62,2)-(62,
23)," "
340 FOR I=16 TO 22 STEP2:LOCATE I,1:PRIN
T"●":LOCATE I+25,1:PRINT"●":NEXT
350 CIRCLE(250,8),10,5,,,,N:CIRCLE(250,8
),6,6,,,,F
360 LINE(444,4)-(506,15),PSET,5,BF:LINE(
0,0)-(510,199),PSET,5,B
370 COLOR6:LOCATE 56,1:PRINT"◆      ":CO
LOR2:LOCATE 1,1:PRINT"      ■BASE"
380 COLOR7:FOR I=1 TO GN/2:X=1:Y=INT(RND
*7)*2+7
390 YY=Y:IF RND>.2 THEN X=X+1:GOSUB480:X
=X+1:GOSUB480
400 IF RND>.5 THEN Y=Y+1:GOSUB480:Y=Y+1:
GOSUB480
410 IF RND>.5 THEN Y=Y-1:GOSUB480:Y=Y-1:
GOSUB480
420 IF Y<5 OR Y>22 THEN Y=YY
430 IF X>58 THEN NEXT:LOCATE 60,Y:PRINT"
   ":ELSE 390
440 FOR I=1 TO GN*10
450 X=INT(RND*60)+2:Y=INT(RND*19)+4:S=SC
REEN(X,Y)
460 IF S=32 OR S=236 THEN 450 ELSE LOCAT
E X,Y:PRINT"●"
470 PUT @A(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),E,PSET
:NEXT:PLAY"C8D8C8D8C8D8":RETURN
480 LOCATE X,Y:PRINT" ":RETURN
490 '■■■■■■ ニンゲン イドウ ■■■■■■
500 IF M$="R" THEN PUT @A(MX,MY)-(MX+7,M
Y+7),M1,PSET
510 IF M$="L" THEN PUT @A(MX,MY)-(MX+7,M
Y+7),M2,PSET
520 XX=MX:YY=MY:I$=INKEY$:IF I$="" THEN
RETURN
530 IF I$="2" THEN MY=MY+8:GOTO 780
540 IF I$="4" THEN MX=MX-8:M$="L":GOTO 7
80
550 IF I$="6" THEN MX=MX+8:M$="R":GOTO 7
80
560 IF I$="8" THEN MY=MY-8:GOTO 780
570 IF EN=0 THEN 620
580 IF I$="S" THEN GOSUB630:ON DF GOTO 6
40,660
590 IF I$="A" THEN GOSUB630:ON DF GOTO 6
50,690
600 IF I$="W" AND DF=2 THEN GOSUB630:GOT
O 720
610 IF I$="Z" AND DF=2 THEN GOSUB630:GOT
O 750
620 IF I$="G" THEN SYMBOL(150,50),"GIVE
UP",4,4,2:GOSUB 1040:RETURN ELSE RETURN
630 EN=EN-10:GOSUB1030:COLOR1:RETURN
640 PLAY"EF":FOR I=1 TO 2:CIRCLE(MX,MY),
50,2,,.75,.25,F,XOR:NEXT:GOTO 810
650 PLAY"EF":FOR I=1 TO 2:CIRCLE(MX+7,MY
),50,2,,.25,.75,F,XOR:NEXT:GOTO 810
660 FOR I=1 TO 5:IF MX/8+I>62 OR MY/8<3
THEN 680
670 LOCATE MX/8+I,MY/8:PRINT"+"
680 NEXT:PLAY"DE":RETURN
690 FOR I= 1TO 5:IF MX/8-I<1 OR MY/8<3 T
HEN 710
700 LOCATE MX/8-I,MY/8:PRINT"+"
710 NEXT:PLAY"DE":RETURN
720 FOR I= 1TO 3:IF MY/8-I<3 THEN 740
730 LOCATE MX/8,MY/8-I:PRINT"+"
740 NEXT:PLAY"DE":RETURN
750 FOR I=1 TO 3:IF MY/8+I>23 OR MY/8<3
THEN 770
760 LOCATE MX/8,MY/8+I:PRINT"+"
770 NEXT:PLAY"DE":RETURN
780 S=SCREEN(MX/8,MY/8):IF S=135 THEN MX
=XX:MY=YY
790 IF S=236 THEN GOSUB1040 ELSE IF S=23
4 THEN GOSUB930
800 IF S=42 THEN GL=GL+100:GOSUB1020:PLA
Y"F16G16F16G16"
810 COLOR1:LOCATEXX/8,YY/8:PRINT N$:RETU
RN
820 '■■■■■■ デンパ ヘイキ ■■■■■■
830 IF RND>.1 THEN DX(1)=DX(1)+8 ELSE DX
(1)=DX(1)-8
840 IF RND>.9 THEN DX(2)=DX(2)+8 ELSE DX
(2)=DX(2)-8
850 COLOR=(3,6):FOR D=1 TO 2
860 IF RND>.3 THEN DY(D)=DY(D)+8
870 IF DY(D)>196 OR DX(D)>496 OR DX(D)<1
6 THEN DX(D)=248:DY(D)=16
880 PUT @A(DX(D),DY(D))-(DX(D)+7,DY(D)+7
),D,XOR
890 IF DX(D)=MX AND DY(D)=MY THEN BEEP:G
OSUB1040
900 PUT @A(DX(D),DY(D))-(DX(D)+7,DY(D)+7
),D,XOR
910 NEXT:COLOR=(3,3):RETURN
920 '■■■■■■ テキチ トウチャク ■■■■■■
930 DF=2:N$="■":XX=448:YY=8:MX=456:PLAY"
A8B8A8B2","E8F8E8F2"
940 SC#=SC#+TP*GN:GOSUB1070:EN=EN+250:GO
SUB1030:GOSUB1090
950 FOR I=1 TO GN*5
960 X=INT(RND*25)*2+3:Y=INT(RND*10)*2+3
970 S=SCREEN(X,Y):IF S=42 OR S=236 OR S=
135 THEN960
980 LOCATE X,Y:PRINT"*":PUT@A(X*8,Y*8)-(
X*8+7,Y*8+7),T,PSET:NEXT:RETURN
990 '■■■■■■ スコア etc.SUB ■■■■■■
1000 COLOR4:TP=300-TIME:LOCATE 75,15:PRI
NTUSING"####";TP
1010 IF TP<1 THEN BEEP:GOSUB1040:RETURN
ELSE RETURN
1020 COLOR4:LOCATE 75,17:PRINTUSING"####
";GL:RETURN
1030 COLOR4:LOCATE 75,19:PRINTUSING"####
";EN:RETURN
1040 MF=1:MC=MC-1:LOCATE 76+(2-MC),21:PR
INT" "
1050 PLAY"C2R16C4R16C8R16C2":SYMBOL(180,
100),"DEATH",4,4,2:RETURN
1060 COLOR4:LOCATE 75,23:PRINTUSING"####
";GN:RETURN
1070 COLOR4:LOCATE 73,12:PRINTUSING"####
##";SC#:IF HS#<SC# THEN HS#=SC#
1080 LOCATE 73,10:PRINTUSING"######";HS#
:RETURN
1090 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RETUR
N
1100 '■■■■■■    DATA    ■■■■■■
1110 DATA32316,6399,-17092,9447,32292,63
39,-23236,9447,32292,6339,-23236,9447
1120 DATA0,0,0,0,7196,2048,-32356,4640,7
196,2174,-8804,4835
1130 DATA0,0,0,0,774,3096,16134,3096,774
,3096,16134,3096
1140 DATA0,0,0,0,14392,6144,56,19456,143
92,6398,15160,19651
1150 DATA-32496,384,0,0,-32496,408,15486
,-1,0,24,15486,-256
1160 DATA512,72,639,199,6,516,76,635,108
,0,516,113,635,195,0
1170 DATA10,HI-SCORE,12,SCORE,15,TIME,17
,GOLD,19,ENERGY,21,MAN,23,SCENE
1180 DATA0,0,508,15,0,0,16,508,20,2,120,
2,190,15,0,320,2,390,15,0
1190 DATA123,4,187,15,6,323,4,387,15,6,2
45,8,255,15,2
```

 ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉わたしへしたわ（私、へしたわ）。（愛知県・蒔田憲一クン）☆なんか、オナラのにおいがしてきそう。でも、もうひといきだなあ。3カラグラム☆

●迷路のなかをロールプレイング

Dragon（ドラゴン）

FOR FM-7/NEW7/77

標準打ちこみタイム60分

▼中央に出るのは敵のデータ。最下段にはいろんなメッセージが出る。ESCで止めてメッセージをよく読んでいこう。

たったひとりでドラゴンを退治せよ

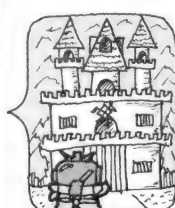
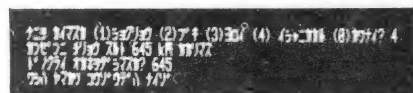
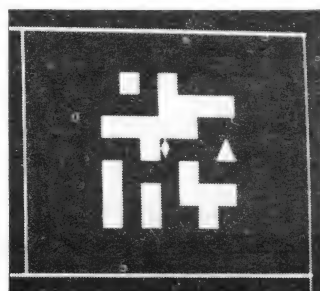
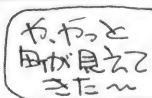
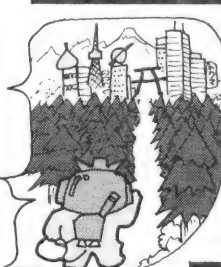
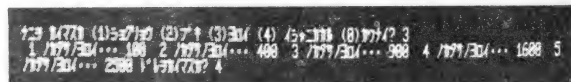
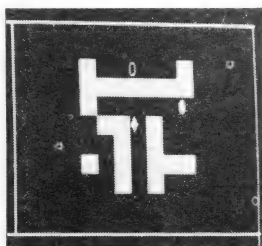
これはテキストタイプのロールプレイングゲームに、迷路の部分マップがついたもの。最終的な目的は、どこかにいる最強のドラゴンを倒すこと。

この国の名はキャメル王国。凶悪なドラゴンが様々な魔物たちをあやつって、国の運命は風前の灯。王の命を受け偵察に出かけた10人の騎士たちも、1人をのぞいて全員がやられてしまった。その生き残った1人こそ、キミだ。

ただし、キミには武器も鎧も（よろい）ない。わずかの食料とお金、そして持ちまえの耐久力、力、機敏さ、魔力だけで再びドラゴン退治へと出かけて行くのだった……。

DRAGONキーの使い方

RUNすると、タイトルとクレジットが出て、しばらくしてから、はじめてやるかどうかきいてくる。はじめてのときはY（または1）、すでにデータをセーブしていたらN（または9）を押すこと。はじめてのときは、キャラクタ作成モードに、またはじめてでない場合は、データをカセットに入れて、ファイルネームを入れ、リターンキーを押せばいい。

キャラクタ作成では、最初に名前を入れ、耐久力、力、機敏さ、魔力の順に数値をセ

BY モミネル&モノン

今度はドラゴン2を作ろうかな

天体望遠鏡を買おうと思ってお金をためていたのに、なぜかFM―7を買って以来2年。このプログラムは友だちのアドバイスも役に立っています。

ポシェット裏面場 〈ゆみちゃんトマト〉よーこいこーよ（よーこ行こーよ）。（北海道・稚内／東京都・肉屋ランチ悪川先生）☆ふだん、ゆみが使っていることばのなかにも逆さ言葉があったなんて……。3カラグラム☆

ットしていく。それぞれ最高18まで、合計40までセットできるぞ。

ゲーム開始は、キャメル王国のある町からはじまる。町では、鎧、武器、食料が買え、医者にかかることもできる。町に立ち寄るなら「マチダ・カイモノヲシマスカ？」ときかれたときにY（または1）で町に入れる。あとは画面のメッセージに従えばよろしい。

画面上にはキミのデータが表示されている。右上は迷路で◆が自分、●が町、○はミステリアス・ポイント（何が出てくるかわからない）、▲が古城を表している。

基本コマンドは2（下へ）、4（左へ）、6（右へ）、8（上へ）そして10はデータのセーブ（セーブ状態を解除したいときはもう1度リターンキー）だ。5キーを押すと休息（魔力が0.5ポイント回復）。

あとはtry&error！

■変数リスト
X,A$……タイトルに使用
M( )……マップデータ
T( )……自分のデータ
E( )……戦闘時の敵データ
R( )……敵データ
T$( )……データネーム
MP$( )……マップ内各ポイント
NAM$( )……敵のネーム
MAG$( )……魔法
X,Y,X1,Y1……マップ作成および自分の座標
A$,ANS,A,A1,N……入力用
N$……自分のネーム
L……レベル
P……経験度
Z……耐久力の最高
MA……魔力の最高
C……自分のデータ入力に使用
CI,CJ,CW……表示に利用
A,M……レベルアップ時の増分
KS……敵の種類
KAZU……敵の数
KU……Make sound用フラグ
DM……ダメージ
OKANE……獲得金
KO……魔法の種類
D……魔力
K……治療費

■プログラムの説明
10〜 50 タイトル
60〜 70・150 初期・敵設定
80〜 90 マップ作成
100〜 140 ゲーム
160〜 380 メインルーチン
160 マップ表示
170 食料マイナス
180 レベルアップ
190〜 310 マップ内各ポイント処理
320〜 340 コマンド入力と移動
350〜 370 敵出現
390〜 590 戦闘
600〜 670 買い物
680〜 690 敵データ
700 データネーム
710〜 780・800 マップデータ
790 魔法データ
810〜1000 魔法ルーチン
1010〜1030 治療
1040〜1060 自分の状態表示
1070〜1090 SAVE
1100〜1120・1150 LOAD
1130〜1140 キー入力

■チェックポイント
ショートにしては、比較的遊べるR.P.G.だね。ただしプログラムをいじって、自分を強くするのは邪道だよ。DISK BASICでは、1080行のN$+"␣"をN$+","にして、1115行のCASSETTEをFLOPPYにしよう。マップデータは、0…道、1…壁、2…TACO、3…DRAGON、4…地下室、5…スバラシイヨロイ、6…魔法の水、7…町、8…古城、9…水晶玉になっている。マップを自分で作ってみるのもおもしろいかな。
（たけちゃん）

■参考プログラム
LOGIN84年11月号『LABYRINTH II』

DRAGON

```
10 WIDTH80,25
20 COLOR7,0:CLS:SYMBOL(40,70),"DRAGON",1
2,6:FOR I=1 TO 3000:NEXTI
30 FOR I=1 TO 9:READX,A$:LOCATEX+25,25:P
RINTA$:FOR L=1 TO200:NEXT:PRINT:FOR L=1
TO 200:NEXT:PRINT:FOR K=1 TO200:NEXTK,I
40 FOR I=1 TO 11:LOCATE0,25:PRINT:FOR J=
1 TO 250:NEXTJ,I:READX,A$:LOCATEX+25,25:
PRINTA$:FOR I=1 TO 11:PRINT:FOR J=1 TO 2
50:NEXTJ,I
50 DATA 8,DRAGON,5,PROGRAMMED BY,6,RIO U
ZUHASHI,3,STORY AND CHARACTER,5,OWADA SE
IICHI,8,ASSISTANT,5,JOKURA HIDEAKI,5,MIY
ASHITA KENJI,8,1985 1/5,3,WELCOME DRAGON
'S LAND
60 DEFINT A-Z:DEFSNGE,R,T:DIM M(29,29),T
(7),E(15,7),R(13,7),T$(7),MP$(9),NAM$(13
),MAG$(9)
70 FOR I=1 TO 13:READ NAM$(I):FOR J=0 TO
 7:READ R(I,J):NEXTJ,I:FOR I=0 TO 7:READ
T$(I):NEXT
80 FORY=1TO24:FORX=1TO24:READM(X+2,Y+2):
NEXTX,Y:T(6)=500:T(7)=100:FORI=1TO9:READ
MAG$(I):NEXT:FORI=0TO9:READ MP$(I):NEXT
90 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 26:M(X,Y)=1:N
EXTX,Y:FOR X=0 TO 2:FOR Y=0 TO 26:M(X,Y)
=1:NEXTY,X:FOR X=27 TO 29:FOR Y=0 TO 29:
M(X,Y)=1:NEXTY,X:FOR Y=27 TO 29:FOR X=0
TO 29:M(X,Y)=1:NEXTX,Y
100 WIDTH80,25:PRINT"ﾏｴﾉ ﾂﾂﾞｷ ﾃﾞｽｶ?":GOS
UB1130:IF ANS=1 THEN GOSUB1100:CONSOLE20
,5:GOTO160
110 INPUT"INPUT YOUR NAME";N$
120 C=40:FORI=0TO3:L=1
130 PRINTT$(I);:IF C<18 THEN PRINTC;"ｲﾅｲ
ﾆｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ"ELSE PRINT"18 ｲﾅｲﾆｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ"
140 INPUTT(I):IF T(I)<0 OR T(I)>18 OR C<
T(I) THEN 130 ELSE C=C-T(I):NEXT
150 Z=T(0):X=26:Y=26:CONSOLE20,5:MA=T(3)
160 GOSUB1040:IFCJ=1ORCW=1THEN170ELSECOL
OR5:FORY1=Y-3TOY+3:FORX1=X-3TOX+3:LOCATE
(X-X1)*2+64,(Y1-Y)+5:PRINTMP$(M(X1,Y1)):
NEXTX1,Y1:LOCATE64,5:COLOR5:PRINT"◆";:CO
LOR7:LOCATE0,21:IFCI=1THENCLS1:GOTO320
170 RANDOMIZETIME/4:T(7)=T(7)-1:IF T(7)=
0 THEN PRINT"ﾊﾗ ｶﾞ ﾍｯﾀ････ ｼｮｸﾘｮｳ ﾌﾞｿｸ
ﾃﾞｽ":END
180 IF P>(L*150+(L*4)^2) THEN LOCATE0,21
:PRINTN$;"ｻﾝﾊ LEVEL UP ｼﾏｼﾀ!!":FOR I=0 T
O 3000:NEXT:A=CINT(RND*7)+5:T(0)=T(0)+A:
Z=Z+A:FOR I=1 TO 3:M=CINT(RND(1)*3)+2:T(
I)=T(I)+M:NEXT:MA=MA+M:L=L+1
190 ON M(X,Y) GOTO 320,200,220,240,260,2
70,280,290,300:GOTO320
200 CLS1:PRINT"TAKO ﾀﾞ!!":KS=12:KAZU=1:G
OSUB390:IF A1<>1 THEN PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾀｺ ｶﾞ ｽ
ｷﾃﾞｽｶ?":GOSUB1130:IF ANS=1 THEN PRINT"ﾅﾗ
 ｽﾀﾞｺﾆｼﾃ ｼｮｸﾘｮｳﾆｼｮｳ":T(7)=T(7)+500:FOR I
=0 TO 3000:NEXT
210 CLS:CI=1:GOTO160
220 CLS1:PRINT"Dragon ﾉｽﾐｶ ｦｻｸﾞﾘｱﾃﾀｿﾞ!!
ｻｱｰ ｻｲｷｮｳﾉ Dragon ﾄﾉ ｲｯｷｳﾁﾃﾞｽ!!!!":KS=13
:KAZU=1:FOR I=0 TO 5:E(1,I)=R(13,I):NEXT
:FORI=1 TO 5000:NEXT:GOSUB410:IF A1<>1 T
HEN 230 ELSE PRINT"ﾄﾞｺｶ ﾜｶﾗﾅｲｿﾞ":X=24:Y=
5:GOTO310
230 CLS:PRINT"ﾔｯﾀｰ!!!!!!!!! ｺﾚﾃﾞ ｵｵｺｸﾊ ｽ
ｸﾜﾚﾀｿﾞ!!!":FOR I=1 TO 1000:NEXTI:CLS:SYM
BOL(0,30),"THE END",11,18:END
240 IF CJ=1 THEN 320 ELSE CLS1:PRINT"ﾁｶｼ
ﾂｶﾞ ｱﾘﾏｽ ﾊｲﾘﾏｽｶ?":GOSUB1130:IF ANS=0 THE
N CI=1:GOTO160 ELSE CJ=1:PRINT"ﾅｾﾞｶ ｺﾌﾞﾗ
 ｶﾞ ﾃﾞﾃｷﾀ ":KS=5:KAZU=4:GOSUB390:IF A1<>
1 THEN PRINT"ﾄﾞｸ ﾉ ﾂﾙｷﾞ(6ﾉﾂﾖｻ )ｦｵﾄｼﾃｲｯﾀ
ﾋﾛｲﾏｽｶ":GOSUB1130:IF ANS=1 THEN T(4)=6
250 CLS:GOSUB1040:GOTO320
260 CLS1:PRINT"ｳﾜｧｰ ｽﾊﾞﾗｼｲ ﾖﾛｲﾀﾞ ｷﾏｽｶ?":
GOSUB1130:CLS1:IF ANS=1 THEN T(5)=6:M(X,
Y)=0:GOTO320 ELSE 320
270 CLS1:PRINT"ﾏﾎｳ ﾉ ﾐｽﾞ ﾀﾞ ﾉﾐﾏｽｶ?":GOSU
B1130:IF ANS=1 THEN PRINT"ｷｽﾞｶﾞｲｴﾃｲｸ･･･"
:T(0)=Z:FOR I=1 TO 1000:NEXTI:GOSUB1040:
CLS1:GOTO320 ELSE CLS1:GOTO320
280 CLS1:PRINT"ﾏﾁﾀﾞ ｶｲﾓﾉｦｼﾏｽｶ?":GOSUB113
0:IF ANS=1 THEN GOSUB600:GOSUB1040:GOTO2
80 ELSE CLS1:GOTO320
290 CLS1:PRINT"ﾌﾙｲ ｼﾛ ﾀﾞ!!":PRINT"Black
knight ｶﾞｲﾀ":KS=10:KAZU=3:GOSUB390:CLS:C
I=1:GOTO160
300 IF CW=1 THEN 320 ELSE CLS1:PRINT"Wiz
ard ﾀﾞ!!!":KS=8:KAZU=5:GOSUB390:CLS1:IF
A1=1 THEN PRINT"ﾄﾞｺｶﾆ ﾄﾊﾞｻﾚﾀ":X=17:Y=10
ELSE PRINT"ｽｲｼｮｳﾀﾞﾏｦ ﾓｯﾃｲﾀ! ﾓｯﾃﾐﾙﾄ ﾏﾎｳｶﾞ
 ﾖﾘ ﾂｶｴﾙﾖｳﾆﾅｯﾀ":CW=1:T(3)=T(3)+20:IF T(3
)>MA THEN MA=T(3)
310 FOR I=1 TO 1000:NEXTI:CLS:GOSUB1040
320 A=0:CI=0:LOCATE0,21:INPUT"INPUT COMM
AND(2,4,5,6,8,10)";A:IF A=10 THEN GOSUB1
070:GOTO320 ELSE IF A=4 OR A=6 OR A=8 OR
 A=2 THEN X=X-(A=4)+(A=6):Y=Y-(A=2)+(A=8
):GOTO 340 ELSE IF A<>5 THEN 320
330 T(3)=T(3)+.2:IF T(3)>MA THEN MA=T(3)
:GOTO350 ELSE 350
340 IF M(X,Y)=1 THEN X=X+(A=4)-(A=6):Y=Y
+(A=2)-(A=8):PRINT"ｶﾍﾞ ﾃﾞｽﾖ":FOR I=0 TO
300:NEXTI:CLS1:LOCATE0,21:GOTO 320 ELSE
CJ=0:CW=0
350 IF INT(RND(1)*3)=1 THEN PRINT"ﾃｷﾀﾞ!!
!":KS=INT(RND(1)*(1+L))+1:IF KS>13 THEN
KS=13:FOR I=1 TO 500:NEXT ELSE 360 ELSE
160
360 KAZU=CINT(R(KS,7)*RND):IF KAZU<1 THE
N 360 ELSE IF KAZU>5 THEN KAZU=5
370 GOSUB390
380 CLS:GOTO160
390 FOR I=1 TO KAZU:FOR J=0 TO 7
400 E(I,J)=CINT(R(KS,J)/2+RND(1)*R(KS,J)
/2):IF J=4 OR J=5 THEN IF E(I,J)<0 THEN
400 ELSE NEXTJ,I ELSE IF E(I,J)<1 THEN 4
00 ELSE NEXT J,I
```

```
410 CLS1:PRINTCHR$(&H11)+"J "+NAM$(KS)+"ｶﾞ ﾃﾞﾀｿﾞｰ"
420 KU=0:FOR N=1 TO KAZU:IF E(N,0)>0 THEN LOCATE1,12+N:PRINTNAM$(KS);N;")";:FOR J=0 TO 5:PRINTT$(J);:PRINTUSING"##  ";E(N,J);:NEXTJ,N:ELSE LOCATE1,12+N:PRINT"ﾀｵｼﾀ!!!";SPC(70):NEXTN
430 GOSUB1040:CLS1:INPUT"COMMAND 1=RUN 2=ATTACK 3=MAGIC";A:A1=A:IF A=1 THEN IF RND*T(2)+RND*3>RND*R(KS,2)+RND*3 THEN PRINT"ｾｲｺｳ":FOR I=0 TO 300:NEXTI:RETURN ELSE PRINT"ﾀﾞﾒﾀﾞｯﾀ":GOTO530 ELSE IF A>3 OR A<1 THEN 430 ELSE IF A=3 THEN 810
440 PRINTN$;:INPUT"ｻﾝ ﾄﾞﾚｦｺｳｹﾞｷｼﾏｽｶ";A
450 IF A>KAZU OR A<1 THEN 440 ELSE IF E(A,0)<=0 THEN 440
460 DM=(((T(1)+T(2)/5))/3+T(4)/2)*RND(1):IF DM>15 THEN DM=15
470 IF DM=0 OR E(A,5)>=DM THEN PRINT"ﾖﾛｲ ﾃﾞ ﾊﾈｶｴｻﾚﾀ!!":BEEP1:BEEP0:E(A,5)=E(A,5)-.05:IF E(A,5)<0 THEN E(A,5)=0:GOTO530 ELSE 530
480 IF E(A,2)/15>DM THEN PRINT"ﾖｹﾗﾚﾀ":GOTO530
490 DM=DM-E(A,5):E(A,5)=E(A,5)-DM:IF E(A,5)<0 THEN E(A,5)=0
500 DM=DM-INT(E(A,2)/15):IF DM<.5 THEN PRINT"ｶｽｯﾀﾀﾞｹﾀﾞ!!":GOTO530
510 LOCATE0,23:PRINTCHR$(&H11)+"2 "+NAM$(KS);A;"ﾆ";DM;"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞｦｱﾀｴﾀ":E(A,0)=E(A,0)-DM:P=P+DM:IF E(A,0)<=0 THEN PRINT"ﾃｷｦﾀｵｼﾀ ｿﾞｰ":P=P+RND(1)*KS
520 FOR J=1 TO KAZU:IF E(J,0)<=0 THEN NEXT:GOTO590 ELSE IF KU=1 THEN 420 ELSE J=KAZU:NEXT
530 FOR J=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO KAZU:IF E(I,0)<1 THEN NEXT I:GOTO420 ELSE PRINTCHR$(&H11)+"J "+NAM$(KS);I;"ｶﾞ ｺｳｹﾞｷｼﾃｷﾀ"
540 DM=(E(I,1)+E(I,2)/5+E(I,4))/3*RND(1):IF DM>15 THEN DM=15
550 IF DM<1 OR T(5)>DM THEN PRINT"ﾖﾛｲﾃﾞﾌｾｲﾀﾞ!!":T(5)=T(5)-.05:IF T(5)<0 THEN T(5)=0:NEXTI:GOTO610 ELSE NEXTI:GOTO610 ELSE IF T(2)/15>DM THEN PRINT"ﾖｹﾀ!!":NEXTI:GOTO610
560 DM=DM-T(5):T(5)=T(5)-DM:IF T(5)<0 THEN T(5)=0
570 DM=DM-INT(E(I,2)/15):IF DM<.5 THEN PRINT"ｶｽｯﾀ!!":NEXTI:GOTO610
580 PRINTN$;"ﾊ";DM;"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｳｹﾀ":T(0)=T(0)-DM:IF T(0)<1 THEN PRINTN$;"ﾊ ｼﾝﾀﾞ...":END ELSE NEXTI:GOTO610
590 PRINT"ﾃｷｦ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾀｵｼﾀ!!":OKANE=INT(R(KS,6)*(RND(1)*KAZU+1)):PRINTOKANE;"k円ﾉｵｶﾈ ｦﾓｯﾃｲﾀ":T(6)=T(6)+OKANE:FOR I=1 TO 1000:NEXTI:RETURN ELSE 610
600 LOCATE0,23:INPUT"ﾅﾆｦ ｶｲﾏｽｶ (1)ｼｮｸﾘｮｳ (2)ﾌﾞｷ (3)ﾖﾛｲ (4) ｲｼｬﾆｶｶﾙ (0)ｶﾜﾅｲ";A:ON A GOTO 620,640,660,1010:RETURN
610 FOR WAIT=1 TO 1000:NEXT:GOTO420
620 INPUT"ﾄﾞﾉｸﾗｲ ｶｳﾝﾀﾞｲ 1Kg=10k円";A:IF A*10>T(6) THEN PRINT"ｶﾈﾊ ﾄﾞｳｼﾀ ｶﾈﾊ ";:GOTO620
630 T(7)=T(7)+A:T(6)=T(6)-A*10:PRINT"ﾏｲﾄﾞ ﾄﾞｳﾓ ﾄﾞｳﾓ":RETURN
640 FOR I=1 TO 5:PRINTI;"ﾉﾂﾖｻﾉﾂﾙｷﾞ...";I^2*150;:NEXT:INPUT"ﾄﾞﾚｦｶｲﾏｽｶ";A:IF A<1 OR A>5 THEN RETURN
650 IF T(6)<A^2*100 THEN PRINT"ｶﾈﾊ ﾄﾞｺﾔ":GOTO640 ELSE T(4)=A:T(6)=T(6)-A^2*150:RETURN
660 FOR I=1 TO 5:PRINTI;"ﾉｶﾀｻﾉﾖﾛｲ...";I^2*100;:NEXT:INPUT"ﾄﾞﾚｦｶｲﾏｽｶ";A:IF A<1 OR A>5 THEN RETURN
670 IF T(6)<A^2*100 THEN PRINT"ｶﾈﾊ ﾄﾞｳｼﾀ ﾋﾞﾝﾎﾞｰﾆﾝ ﾄﾞｽﾅｰ":RETURN ELSE T(6)=T(6)-A^2*100:T(5)=A:PRINT"ｱﾝｻﾝ ｶﾈﾓﾁﾔﾅｰ":RETURN
680 DATA Goblin,5,5,5,2,0,0,100,3,Orc,10,6,3,3,1,0,300,3,Big snake,25,8,1,1,3,1,100,1,Feince,20,10,1,3,3,3,300,2,Cobla,20,5,2,2,10,1,200,3,Eagle,20,5,25,5,7,1,100,1
690 DATA Wolf,25,10,20,3,8,2,150,3,Wizard,20,5,6,30,20,3,400,5,Knight,25,15,10,10,5,4,600,3,Black knight,30,20,15,15,6,5,1000,2,Kenshirou,45,30,35,20,15,3,500,1,Tako,60,35,15,10,6,4,1500,1,Dragon,75,40,30,21,15,6,2000,1
700 DATAﾀｲｷｭｳﾘｮｸ,ﾁｶﾗ,ｷﾋﾞﾝｻ,ﾏﾘｮｸ,ﾌﾞｷ,ﾖﾛｲ,ｵｶﾈ,ｼｮｸﾘｮｳ
710 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,0,8,0,1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,4,0,1,0,0,0,4,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,0,0,2,0,0,1,0,0,0
720 DATA 0,2,0,1,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1,3,1,0,1,0,1,0,0,0,1,7,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,0,1,1,0,0,0,0
730 DATA 0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,5,1,0,0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,1
740 DATA 1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,1,0,0,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,0,0,1,1,0,8,0,0,0,1,0,0,0,1,5,1
750 DATA 1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,7,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,0,1,0,1,0,1
760 DATA 1,0,1,1,1,0,1,0,1,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,1,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,0,1,1,1,4
770 DATA 1,0,1,0,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,9,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,2,1,1,1,0,1,0,0,1,0,1,0
780 DATA 0,0,0,0,0,1,0,9,0,1,0,1,1,1,0,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,1,0,1,1,1,6,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,1,0,1,1,1,0,0,0,0,0,7
790 DATA Attack,Power,Wind,Spider,Fire,Flash,Electric,Hurricain,Make sound
800 DATA "  ","■","○ ","○ ","○ ","○ ","○ ","● ","▲","○ "
810 IF T(3)<4 THEN PRINT"ﾊﾞｶ ﾅﾉﾃﾞ ﾏﾎｳｶﾞﾂｶｴﾅｲ":GOTO420 ELSE INPUT"ﾄﾞﾚｦ ﾈﾗｳ";N:IF N<1 OR N>KAZU THEN 810 ELSE IF E(N,0)<1 THEN 810
820 KO=INT(T(3)/4):IF KO>9 THEN KO=9
830 FOR I=1 TO KO:PRINTI;")";MAG$(I);" ";:NEXT
840 INPUT"ﾄﾞﾚｦ ｶｹﾏｽｶ";A:IF A>INT(T(3)/4) OR A>9 THEN 840 ELSE T(3)=T(3)-CINT(A/2):IF T(3)<R(KS,3)*RND*2 THEN PRINT"ﾂｳﾖｳｼﾅｲ":GOTO530
850 ON A GOTO860,920,870,880,900,910,940,950,960:GOTO810
860 D=10:GOTO980
870 D=7:GOTO990
880 PRINT"ｱｲﾃﾊ ｸﾓﾉｲﾄﾃﾞ ｳｺﾞｷ ｶﾞ ﾆﾌﾞｸﾅｯﾀ":E(N,2)=E(N,2)-RND*15-1:IF E(N,2)<0 THEN E(N,2)=0
890 GOTO520
900 D=13:GOTO980
910 D=9:GOTO990
920 PRINT"ｷｽﾞｶﾞ ﾅｵｯﾀ!!":T(0)=T(0)+CINT(RND(1)*3):IF T(0)>Z THEN T(0)=Z
930 GOTO440
940 D=20:GOTO980
950 D=15:GOTO990
960 PRINT"ﾁｮｳｵﾝﾊﾟ ﾃﾞ ｱｲﾃｦｸﾙﾜｾﾀ!!":FOR I=1 TO KAZU:E(I,3)=0:E(I,0)=E(I,0)-5:E(I,2)=E(I,2)-5:IF E(I,2)<0 THEN E(I,2)=0
970 NEXT:KU=1:GOTO520
980 DM=D*RND(1)+1:FOR I=1 TO 7:COLOR=(7,I):FOR K=1 TO 30:NEXTK,I:PRINTNAM$(KS);N;"ﾆ";DM;"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾀ":E(N,0)=E(N,0)-DM:IF E(N,0)<1 THEN PRINT"ﾃｷｦ ﾀｵｼﾀ":GOTO1000 ELSE 1000
990 FOR I=1 TO KAZU:FOR J=1 TO 7:COLOR=(7,J):FOR K=1 TO 30:NEXTK,J:DM=D*RND(1)+1:IF E(I,0)>0 THEN PRINTNAM$(KS);I;"ﾆ";DM;"ﾉﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾀ":E(I,0)=E(I,0)-DM:IF E(I,0)<1 THEN PRINT"ﾃｷｦﾀｵｼﾀ":NEXT ELSE NEXTI ELSE NEXTI
1000 P=P+DM:GOTO520
1010 IF T(0)=Z THEN PRINT"ｷｻﾏ ﾊ ｹﾝｺｳｿﾉﾓﾉﾀﾞ!!":RETURN ELSE A=Z-T(0):K=INT(RND(1)*(A*50))+A*50:PRINT"ｶﾝｾﾞﾝﾆ ﾁﾘｮｳ ｽﾙﾄ";K;"k円 ｶｶﾘﾏｽ":INPUT"ﾄﾞﾉｸﾗｲ ｵｶﾈｦﾀﾞｼﾏｽｶ";A
1020 IF A>T(6) THEN PRINT"ﾜｼﾊ ﾔﾏｶﾜ ｺｳｿﾞｳﾃﾞﾊ ﾅｲｿﾞ":RETURN ELSE IF A=K OR A>K THEN PRINT"ｻｽｶﾞｰ";:T(0)=Z:T(6)=T(6)-K:RETURN
1030 IF A<100 THEN PRINT"ｿﾝﾅ ﾊｼﾀｶﾞﾈｼﾞｬｰﾈｰ" ELSE PRINT"ﾁｭｳｼｬﾆ ｼﾏｽｶ":T(0)=T(0)+INT(A/100):T(6)=T(6)-A
1040 LOCATE1,1:PRINT"Name ";N$:LOCATE1,2:PRINT"Level";L,"   EXP";:PRINTUSING"#####";P:FOR I=0 TO7:LOCATE1,I+3:PRINTUSING"&      &    #######";T$(I);CINT(T(I)):NEXT
1050 LOCATE26,3:PRINT"/";Z:LOCATE26,6:PRINT"/";MA
1060 LINE(0,0)-(639,152),PSET,7,B:LINE(0,0)-(400,88),PSET,7,B:LINE(400,0)-(639,88),PSET,7,B:RETURN
1070 GOSUB1150:INPUT"FILE";A$:IF A$="" THEN RETURN
1080 OPEN"O",#1,A$:FOR I=0 TO 7:PRINT#1,T(I):NEXT:PRINT#1,N$+" ",X,Y,L,P,Z,MA
1090 CLOSE #1:RETURN
1100 GOSUB1150:INPUT"FILE";A$:IF A$="" THEN RETURN 110
1110 OPEN"I",#1,A$:FOR I=0 TO 7:INPUT#1,T(I):NEXT:INPUT#1,N$,X,Y,L,P,Z,MA
1120 CLOSE #1:RETURN
1130 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" OR A$="1" THEN ANS=1 ELSE IF A$="N" OR A$="n" OR A$="9" THEN ANS=0 ELSE 1130
1140 RETURN
1150 PRINT"DATA CASSETTEｦ ﾖｳｲｼﾃｸﾀﾞｻｲ":RETURN
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉☆東京の選挙ポスターで見たことあるんだけど、「おちみちお」や「くぼたぼく」っていう名前の立候補者がいたんだよー。ちなみに、おちさんは、福田元首相のご令嬢のだんな様です。東京では、ちとばかり有名な人です☆

●パソコンシステムをバイトでそろえよう!!

しいたけ君のアルバイト

FOR FM-7/NEW7/77

標準打ちこみタイム30分

◀ここがアルバイト先。今のところデータレコーダは買ってるのだ

▼仕事がうまくいくと、こんなふうにいろんなオプションが買えていくよ

キャラクタが楽しいリアルタイム

ポシェットに掲載のFM－7用ゲームでは、かなりひさしぶりのかわいいキャラクタ・ゲーム。

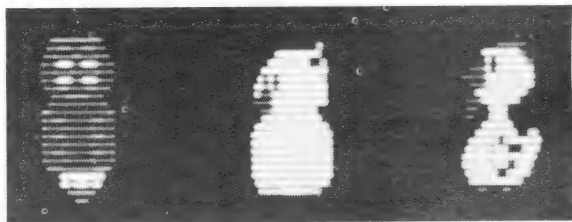
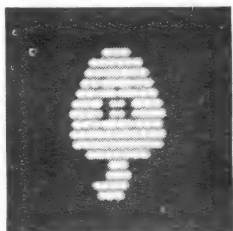
主人公はパソコンの大好きなしいたけ君。最近、お年玉でFM-7とディスプレイを買ったのだけれど、だんだん周辺機器がほしくなってきた。そこでタマゴひろいのアルバイトをはじめることにした!

タイトルのあと、すぐにゲームスタート!!

しいたけ君は下に登場。画面の上を左右に動いているのが、雇い主の鳥さんたち。

鳥さんの落とすタマゴをひろうのがしいたけ君の仕事なのだ。4 6キーで左右に動いてタマゴをキャッチしよう。

勤務時間は1分間。タマゴをキャッチしたら鳥の種類に応じて1個につき10円～50円の給料がもらえる。仕事が終わったとき、何が買えてるのかな?

▶主人公のしいたけ君。かわいらしいキノコ!

▲雇い主のふくろうさん（気前がいい）　▲雇い主のオウムさん（気前がいい）　▲雇い主のニワトリさん（しぶちん）

BY ..G

Vol.5,P32の..Gと同一人物です

ある時はくそ真面目、ある時は不良少年。謎と恐怖と神秘に満ちあふれた男..Gです。2回目だよょ～ん。学校から帰ってくると自分あての緑の封筒……あの感激たまらんなあ!

■変数リスト

ST%( )……しいたけ君のキャラクタ
FR%( )……フクロウのキャラクタ
OM%( )……オウムのキャラクタ
NT%( )……ニワトリのキャラクタ
A……データ読みこみ用
R$( )……周辺機器
R( )……周辺機器の値段
Q……面数
S……給料
X(0)しいたけ君のX座標
X( )……鳥のX座標
T( )……タマゴ落下フラグ
TIME$……制限時間
A$……キー入力
C(0)……しいたけ君のX座標増分
K( )……鳥の移動用カウント
C( )……鳥のX座標増分
TX( ), TY( )……タマゴ座標

■プログラムの説明

行	内容
10～30	タイトル
40～80	キャラクタ読みこみ
90～200	キャラクタデータ
210～300	画面設定
310～470	メインルーチン
320	タイム表示とラウンド終了判断
330～400	キャラクタ移動
410～450	キャラクタ表示
460	タマゴ落下判断
480～540	タマゴ落下サブルーチン
550～620	ラウンドクリア
630～650	ゲームオーバー
660～670	エンディング

■チェックポイント

タマゴは乱数で落ちてくるから、予想は難しいね。そこで、画面の端から端へのワープをさせよう。360行のGOTO400:ELSE400をGOTO405ELSE405に。400行の最後に:GOTO410ELSE410を入れて、405行としてX(0)=X(0)+C(0):IFX(0)<0THENX(0)=420ELSEIFX(0)>420THENX(0)=0を入れようね。

（たけちゃん）

〈しいたけ君のアルバイト〉ゆみは、FM-7、ディスプレイ、データレコーダ、漢字ROM、ライトペンまでしか買えませんでした。プリンターもほしかったなあ。

しいたけ君のアルバイト

```
10 WIDTH80,25:RANDOMIZE TIME
20 LINE(0,0)-(639,199),PSET,2,B:LINE(0,0
)-(639,50),PSET,2:LINE(0,150)-(639,199),
PSET,2:PAINT(2,2),6,2
30 SYMBOL(100,65),"ｼｲﾀｹ ｸﾝ ﾉ",6,2,1:FORW
=2TO4STEP2:SYMBOL(90+W,85+W),"ｱﾙﾊﾞｲﾄ",10
,5,2:NEXT:SYMBOL(610,175),"..G",1,3,1
40 DIM ST%(59),FR%(83),OM%(83),NT%(83)
50 FORW=0TO59:READA:ST%(W)=A:NEXT
60 FORW=0TO83:READA:FR%(W)=A:NEXT
70 FORW=0TO83:READA:OM%(W)=A:NEXT
80 FORW=0TO83:READA:NT%(W)=A:NEXT
90 'ｼｲﾀｹ
100 DATA 0,0,0,0,792,61,-8191,10496,2376
,49,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0,508,127,-20
41,-16,31975,-14398,8062,4351,-3961,-50,
32767,-1,-1,-14337,-4095,-4096,3968,1020
,15,-16384,168,42,-22526,-21856,11194,-3
2067,-5589,10666,-22198,-21829,-21846
110 DATA -21846,-21846,-32086,-24576,-24
576,2688,680,10,-32768
120 'ﾌｸﾛｳ
130 DATA 8191,-16068,30994,7205,4097,627
7,2244,69,7196,16959,-30688,39,0,-6272,-
3324,1049,-8132,-16127,1656,3888,16449,3
1745,-4033,-2047,-25408,1020,7,-32768,81
91,-15873,-225,-3,-1,-1,-1,-3,-1,-15361,
-1985,-25,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
140 DATA 32767,-4033,-2047,-64,1020,7,-3
2768,0,0,0,0,3870,0,3,-14464,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-2047,-25408,0,0,0
150 'ｵｳﾑ
160 DATA 0,0,128,32632,4092,4607,-225,-2
7,-1,-14209,-765,-16,8188,2047,-3841,-17
,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-33,-4,32767,-1604
8,21504,0,0,128,32632,4092,4607,-238,327
41,-27649,-12289,-513,-15,-4,2047,-3841,
-17,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-33,-4,22005
170 DATA 16384,0,0,0,128,32632,4092,4607
,-238,32741,-27649,-14209,-765,-16,8188,
2047,-3841,-17,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-33,
-4,22005,16384,0
180 'ﾆﾜﾄﾘ
190 DATA 0,0,0,-128,639,19,-512,-16,2047
,-32257,-4093,-512,1920,60,7,-4096,-63,-
24633,-519,-15873,-16418,-399,-7204,1588
6,-576,0,0,0,1,-26623,-256,-6,639,-3085,
-129,-8,-1,-32257,-3969,-509,-14464,7228
,7,-4096,-63,-24633,-519,-15873,-16418
200 DATA -399,-7172,32271,-64,7224,338,-
24576,0,0,0,-128,639,19,-512,-16,2047,-3
2257,-4093,-512,1920,60,7,-4096,-63,-246
33,-519,-15873,-16418,-399,-7204,15886,-
576,0,0,0
210 '---ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ---
220 RESTORE230:FORW=1TO6:READ R$(W),R(W)
:NEXT
230 DATA FM-7+display,0,ﾃﾞｰﾀﾚｺｰﾀﾞｰ,80,ｶﾝ
ｼﾞROM,110,ﾗｲﾄﾍﾟﾝ,120,ﾌﾟﾘﾝﾀｰ,180,ﾌﾛｯﾋﾟ-DI
SK,250
240 CLS:Q=1:S=0:X(0)=0:FORW=1TO5:X(W)=IN
T(RND*20)*20:NEXT
250 CLS:Q=Q+1:FORW=1TO5:T(W)=0:NEXTW
260 LINE(0,10)-(54,10),"×",6
270 LINE(445,0)-(635,199),PSET,1,B:CONNE
CT(0,50)-(222,1)-(444,50),3:PAINT(0,0),2
,3,1:SYMBOL(450,10),"ｱﾙﾊﾞｲﾄ",4,5,6
280 LOCATE60,6:COLOR2:PRINTR$(Q);"  ¥";R
(Q):LOCATE60,10:COLOR5:PRINTUSING"PAY
###";S
290 FOR W=1 TO Q-1:LOCATE60,17+W:COLOR7:
PRINTR$(W):NEXT
300 TIME$="00:00:00"
310 '+++MAIN LOOP+++
320 FORW=0TOQ-1:LOCATE60,8:COLOR4:PRINT"
TIME  ";TIME$:IFTIME=60THEN550
330 ON W+1 GOTO 340,370,370,370,370,370
340 A$=INKEY$
350 IFA$="6"THENC(0)=20ELSEIFA$="4"THENC
(0)=-20ELSEC(0)=0
360 IFA$<>""THENLINE(X(0),176)-(X(0)+20,
190),PSET,0,BF:GOTO400:ELSE400
370 IFK(W)=3+W THEN380ELSE390
380 K(W)=0:IFINT(RND*2)=0THENC(W)=-20ELS
EC(W)=20
390 LINE(X(W),59)-(X(W)+20,79),PSET,0,BF
:K(W)=K(W)+1
400 X(W)=X(W)+C(W):IFX(W)<0ORX(W)>420THE
NX(W)=X(W)-C(W)
410 ON W+1 GOTO420,430,440,440,450,450
420 PUT@A(X(0),176)-(X(0)+20,190),ST%,PS
ET:GOTO470
430 PUT@A(X(W),59)-(X(W)+20,79),FR%,PSET
:PLAY"V7L4O4C":GOTO460
440 PUT@A(X(W),59)-(X(W)+20,79),OM%,PSET
:PLAY"V7L4O4E":GOTO460
450 PUT@A(X(W),59)-(X(W)+20,79),NT%,PSET
:PLAY"V7L4O4G":GOTO460
460 IFT(W)=1THENGOSUB500 ELSE IF INT(RND
*(8*W-Q))<=0 THEN GOSUB490
470 NEXT:GOTO320
480 '---TAMAGO---
490 T(W)=1:TX(W)=X(W)+10:TY(W)=90
500 SYMBOL(TX(W),TY(W)),"●",1,1,0:TY(W)=
TY(W)+10:IF TY(W)=200 THEN T(W)=0:S=S-10
:PLAY"T200O3L8S11M500FC":LOCATE71,10:COL
OR5:PRINTUSING"###";S:RETURN
510 SYMBOL(TX(W),TY(W)),"●",1,1,W+1:PLAY
"V7L4O6A":IFTX(W)=X(0)+10AND(TY(W)=>170
 AND TY(W)<=190)THEN520 ELSE 540
520 PLAY"T200O7L8S11M1500FO5C"
530 SYMBOL(TX(W),TY(W)),"●",1,1,0:S=S+10
*W:T(W)=0:LOCATE71,10:COLOR5:PRINTUSING"
###";S
540 RETURN
550 '---CLEAR---
560 FORW=1TO2000:NEXT:CLS
570 SYMBOL(100,30),"ｷｭｳﾘｮｳ"+STR$(S),5,3,
5
580 IF S<R(Q) THEN 630
590 SYMBOL(100,150),R$(Q)+" ｶｯﾁｬｯﾀｧｰ",3,
3,4:S=S-R(Q)
600 FORW=1TO5:PUT@A(50,156)-(70,170),ST%
,PSET:PLAY"V7O7E":GOSUB610:LINE(50,156)-
(70,170),PSET,0,BF:PUT@A(50,176)-(70,190
),ST%,PSET:GOSUB610:LINE(50,176)-(70,190
),PSET,0,BF:NEXT:GOSUB620:IF Q=6 THEN 66
0 ELSE 250
610 FORA=1TO500:NEXT:RETURN
620 FORW=1TO3000:NEXT:RETURN
630 SYMBOL(250,150),"ｻﾞﾝﾈﾝ!!!",3,3,4:PUT
@A(50,176)-(70,190),ST%,PSET:GOSUB620
640 FORW=150TO100STEP-10:SYMBOL(250,W),"
ｻﾞﾝﾈﾝ!!!",3,3,0:SYMBOL(250,W-10),"ｻﾞﾝﾈﾝ!
!!",3,3,4:NEXT:SYMBOL(100,170),"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔ
ﾘﾅｵｽﾞ!(spacekey)",2,3,6
650 A$=INPUT$(1):IFA$=" "THEN 210 ELSE 6
50
660 '+++ END +++
670 FOR W=0 TO 185 STEP15:FOR A=0 TO 600
 STEP 20:PUT@A(A,W)-(A+20,W+14),ST%,PSET
:NEXT:NEXT:SYMBOL(130,90),"Congratulatio
ns!",3,3,1:FORW=0TO100:LINE(W,W)-(620-W,
199-W),PSET,0,B:COLOR=(1,INT(RND*8)):NEX
T:COLOR=(1,1)
```


ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉いなかちかない（田舎、地下ない）。（新潟県・風来）☆たしかに都会と比べて田舎は地下が少ない。都会は狭いから、地下も使わないと、だめみたい。この作品は、3カラグラム☆

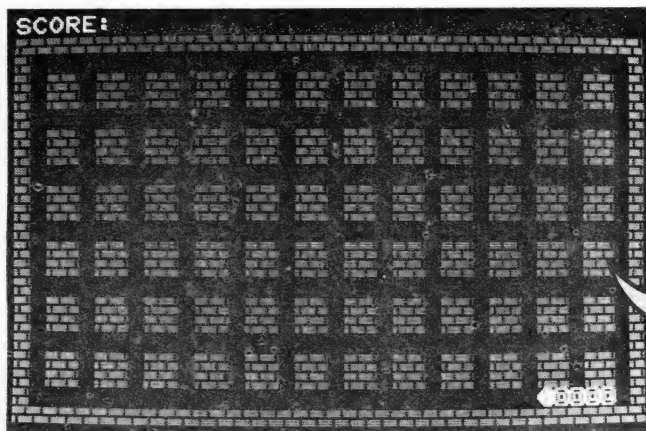
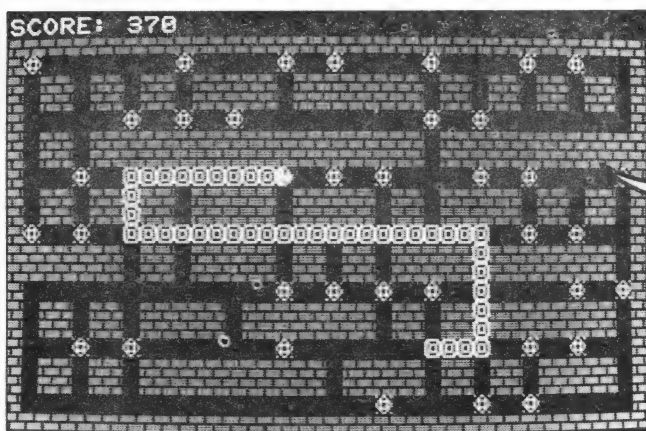
●変態の壁に悩みつつ、ヘビは進むのだ

SNAKE GAME（スネーク ゲーム）

FOR X1シリーズ

Hu-BASIC

標準打ちこみタイム20分

VF-SOFTの豊原博幸（がうぉ～く）です。うちはもう1人、工藤智康（バルキリー）というのがいて、2人でやってるんです。昔はBit Softといって、M5では一部で有名だったんですよ。

この画面写真を見て、単なるスネークゲームだなんて思わないでほしいなあ。

ま、もっとも基本的にはスネークゲームなんだけれども、そんはそれ、ポシェットに載るくらいだから、一癖二癖あるのですね。

うーん、見出しまでまだあるなあ（謎のフレーズ……）。

ポシェットで番はってるクーってのが、スクロールゲームやスネークゲームを見ると、「ボツッ!」と必ず叫ぶんだけど、このゲームのときはしばらく見てて「さいよー!」といったのだ。でも、バグらしきものがあったけどね。クーの独断的意見。

壁ができたり、ひっこんだり……

もちろん、キミはヘビになってしまったかわいそうな少年（もしくは少女、あるいはおじさん、おにいさん、おばあさんetc. etc.）。

テンキーで、ヘビとなった自分の体を動かして、碁盤目状になった通路にポカピカッと出現するダイヤモンドを食べていこう。ダイヤを食べると、なぜか神さまからごほうびがもらえます。

突然ゆみちゃん

〈SNAKE GAME〉へびがえさを食べながら道を行く。食べれば食べるほど体は大きくなる。道を進むうえで注意しなきゃならないことは、自分の体や行き止まりにあたらないようにすること。自分の進む道の先をよく読んで進もう。

ダイヤを食べるたびに、体がプクン、プクンと少しずつ伸びていくので、だんだん生きていくのがつらくなってくるけれど、それでもがんばってひたすらダイヤを食べていくのだ。

ところで、この壁がとてもイジワルな壁で、ときどき道がふさがったり、あいたりする。

まあ、壁にあたっても死にはしないけれど、もし、袋小路になっていたらゲームオーバー。また、新しくヘビとなって1からやり直してね。

それから、自分の体にあたってもゲームオーバー。

ところで、このゲームは「参考」のところにも書いてあるけれど、システムソフトさんの『走れ! TINY①』（ＰＣ−6001用のプログラム勉強ソフトでその筋ではよく売れたものだそうです）に入っている〝万里の長蛇〟というゲームを移植したもの。あまり移植ものは採用しないのだけれど、この作品は採用を決めてから気づいたので(最初のお手紙にちゃんと書いてあったのに!）あわててシステムソフトさんにtel。おそるおそるおうかがいをたてたところ、「かまいませんよ」とのご返事。いやあ、よかったよかった……なんてことがあったのだ。システムソフトさま、どーもその節はありがとうです。

■変数リスト

X（）、Y（）……キーに対するヘビの進向方向
X1、Y1……ヘビの頭の座標
X2、Y2……しっぽの座標
H……ヘビの進む方向
H1……しっぽの進む方向
K……頭の回りの状態判定
P……キー入力
P$……進む先のキャラクタ
X、Y……各種座標設定用

■プログラム

100〜140　PEM文
150〜190　初期設定
210　キー入力
220　体を表示
230〜280　進行方向に何があるか判定
290　頭表示
300　ダイヤを取ったか?
390〜440　ゲームオーバー処理
460〜490　ダイヤを表示
500〜510　壁を表示
520〜530　壁を消去
560　ダイヤを取った処理
580〜680　画面設定
700〜780　PCG設定
800〜820　サウンド設定

■チェックポイント

まあこれといって文句なし。しいてあげれば、ゲーム再開をRUNでやっていることぐらいかなあ。あと150行のDIM文の後あたりに、DEFINT A−Zを入れておこう。少しばかり速くなってスリルが増すぞ。

制御文字（矢印マーク）の入力方法は16ページの解説「BOMB FACTORY」を参照のこと。　（バンプ）

■参考

「走れTINY①」（システムソフト）掲載の『万里の長蛇』

SNAKE GAME

```
100 '********************************
110 '*  SNAKE GAME        1984/12/22  *
120 '*         VF-SOFT  'ｶﾞｳｫｰｸ'       *
130 '*               Toyohara Hiroyuki*
140 '********************************
150 DIM X(3),Y(3)
160 RESTORE 170:FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y
(I):NEXT
170 DATA 0,1,-1,0,1,0,0,-1
180 X1=33:Y1=20:X2=37:Y2=20:H=3:H1=3
190 GOSUB 700:GOSUB 580
200 '----- MAIN LOOP -----
210 K=0:P=STICK(0):IF P THEN H=INT((P-1)
/2)
220 LOCATE X1,Y1:PRINT "▒"
230 IF CHARACTER$(X1+X(H),Y1+Y(H))="▒" T
HEN 390
240   X1=X1+X(H):Y1=Y1+Y(H):P$=CHARACTER
$(X1,Y1)
250   IF P$=" " OR P$="@" THEN 290
260   X1=X1-X(H):Y1=Y1-Y(H):H=H+1:K=K+1:
IF H=4 THEN H=0
270   IF K=4 THEN 390
280 GOTO 240
290 LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(&HB0+H)
300 IF P$="@" THEN 560
310 '----- ｼｯﾎﾟ ﾉ ｼｮﾘ -----
320 LOCATE X2,Y2:PRINT " "
330   IF CHARACTER$(X2+X(H1),Y2+Y(H1))="
▒" THEN 360
340   H1=H1+1:IF H1=4 THEN H1=0
350   GOTO 330
360 X2=X2+X(H1):Y2=Y2+Y(H1)
370 GOTO 450
380 '----- GAME OVER -----
390 LOCATE X1,Y1:PRINT "×"
400 TEMPO 1000:PLAY "O6C4DEDCDEDC"
410 CGEN 0:LOCATE 16,8:PRINT "GAME OVER"
420 LOCATE 13,11:PRINT "REPLAY SPACE KEY
"
430 IF STRIG(0)=0 THEN 430
440 RUN
450 '----- ﾀｶﾗ ｦ ｵｸ -----
460 IF RND(1)>.4 THEN 200
470   X=INT(RND*13)*3+1:Y=INT(RND*7)*3+2
480   IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN 200
490 LOCATE X,Y:PRINT "@"
500 X=INT(RND*13)*3+1:Y=INT(RND*6)*3+3
510 IF CHARACTER$(X,Y)=" " AND CHARACTER
$(X,Y+1)=" " THEN LOCATE X,Y:PRINT "■↓←■
"
520 X=INT(RND*13)*3+1:Y=INT(RND*6)*3+3
530 IF CHARACTER$(X,Y)="■" AND CHARACTER
$(X,Y+1)="■" THEN LOCATE X,Y:PRINT " ↓←
"
540 GOTO 200
550 '----- ﾀｶﾗ ｦ ﾄﾙ -----
560 SC=SC+10:BEEP:CGEN 0:LOCATE 6,0:PRIN
T USING "####";SC:CGEN 1:GOTO 200
570 '----- ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ-----
580 WIDTH 40:CGEN 0:CLS:CLICK OFF
590 PRINT "SCORE:"
600 CGEN 1:PRINT STRING$(39,"■")
610 FOR I=1 TO 6
620   PRINT "■";STRING$(37," ")"■"
630   PRINT "■";STRING$(12," ■■");" ■"
640   PRINT "■";STRING$(12," ■■");" ■"
650 NEXT I
660 PRINT "■";STRING$(32," ");"ｱ▒▒▒▒▒■"
670 PRINT STRING$(39,"■")
680 RETURN
690 '----- ｷｬﾗｸﾀ ｾｯﾃｲ -----
700 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"
)):A$=STRING$(16,"0")
710 DEFCHR$(&H87)=HEXCHR$(A$+A$+"00FDFDF
D00DFDFDF")
720 DEFCHR$(&H40)=HEXCHR$(A$+"99247EA5A5
7E249999247EA5A57E2499")
730 DEFCHR$(&HE8)=HEXCHR$(A$+"C3E77E3C3C
7EE7C3"+A$)
740 DEFCHR$(&HF0)=HEXCHR$("7EC3BDA5A5BDC
37E"+A$+"7EC3BDA5A5BDC37E")
750 DEFCHR$(&HB2)=HEXCHR$("78F4F6FFFFF6F
478"+A$+"78F4F6FFFFFFF678")
760 DEFCHR$(&HB1)=HEXCHR$("1E2F6FFFFF6F2
F1E"+A$+"1E2F6FFFFF6F2F1E")
770 DEFCHR$(&HB3)=HEXCHR$("183C7E99FFFFF
F7E"+A$+"183C7E99FFFFFF7E")
780 DEFCHR$(&HB0)=HEXCHR$("7EFFFFFF997E3
C18"+A$+"7EFFFFFF997E3C18")
790 '----- ｻｳﾝﾄﾞ ｾｯﾃｲ -----
800 SOUND 3,&H4:SOUND 2,0:SOUND 9,16
810 SOUND 7,&H3C:SOUND 12,&H9:SOUND 11,&
H0:SOUND 13,&HA
820 RETURN
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉ねつきいいきつね（寝つきいいキツネ)。（新潟県・風来）☆風来選手2本目ですねエ。えらいっ!! なみによーこは寝つき悪いそうです。これは3カラグラムで、計6グラム☆

●クマンバチなんかどうわいきらい!!

ミツバチバッチィ

FOR X1シリーズ

Hu-BASIC

標準打ちこみタイム15分

BY テルル皇帝

X1を買って、はや1年と10ヵ月!

このプログラムは2本目です。その次のプログラムは、今「かぜ」をひいています。このかぜが直ったら出したいと思っています。みなさん、かぜにはくれぐれも注意しましょう。

ブンブンブン、ハチがとぶ。短かくって、楽しくって、最高

白い花の蜜をたくさん集めよう!

ある晴れたのどかな日でした。今日も、おフロのきらいなミツバチバッチィはお花畑で花の蜜あつめ。ところが突然、クマンバチが現れて……。

テンキーでミツバチバッチィをあやつって、花の蜜をあつめよう。ただし、白い花にしか蜜はないよ。

ブンブンと飛んで白い花にとまれば蜜が取れるので、すぐに巣にもどること。巣に蜜を入れたら、また蜜あつめ。

右に表示されている花の数だけ蜜をあつめると、1面クリア。

でも、こわいクマンバチがときどき思い出したようにバッチィに襲いかかってくるぞ!

クマンバチは、白い花を消してしまったり、バッチィの巣に襲いかかったりもするので十分注意しよう。もし、巣が襲われてなくなっちゃうと、ゲームオーバー。

バッチィはクマンバチに襲われたり、クモの巣にひっかかったりすると、1匹なくなってしまう。バッチィがみんなやられたら、もちろんゲームオーバーだ。

ただし、反撃手段はある。クマンバチはななめにしか追ってこないので、それを利用してクモの巣にひっかけてしまおう。こうしてクマンバチをやっつけると50点だ。蜜は1回20点、面クリアすると面数×100点もらえるよ。

赤い花は休憩の花だよ。

■変数リスト
- SC……スコア
- C……バッチィの数
- ME……面数
- H…花の数
- SU……くもの巣の数
- FU……その面で取るべき花の数
- HI……ハイスコア
- H、Y……バッチィの座標
- M、Z……クマンバチの座標
- A、B……バッチィの座標増減
- M1、Z1……クマンバチの座標増減
- S……キー入力
- C$……バッチィの触ったものの判定用
- HA……バッチィがミツを持っているかのフラグ

■プログラムの説明

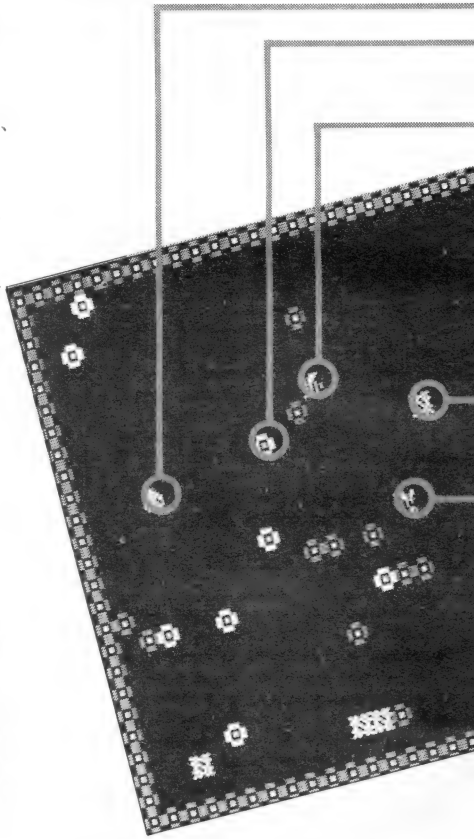
行	内容
10～20	初期設定
30～60	画面表示
70	花、クモの巣の設定
80	初期座標設定
90	スコアなどの表示
100	キー入力、処理
110	スペースカ判定
120	バッチィ表示
130	クマンバチ移動処理
140～150	座標判定、クマンバチ表示
160～170	クマンバチ移動サブルーチン
180	バッチィの座標に何があるか判定
190	クマンバチがクモの巣にかかった処理
200	バッチィが巣にもどった処理
210	面クリア判定、処理
220	バッチィがやられた処理
230～240	ゲームオーバー処理
250～310	PCG設定

■チェックポイント

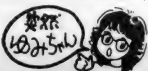
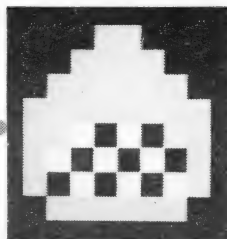
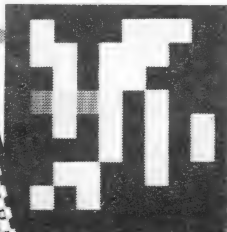
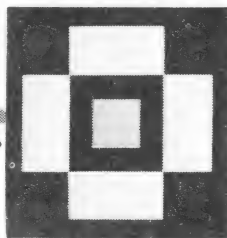
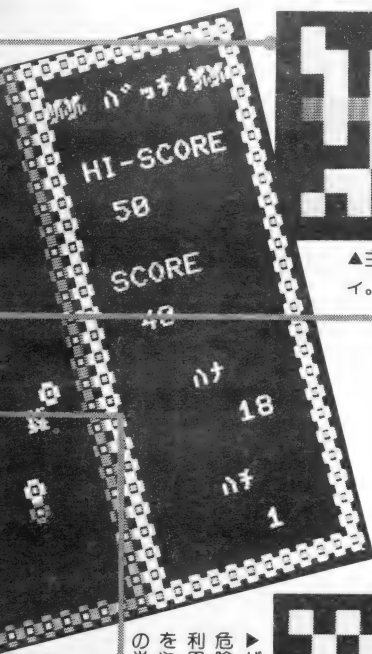
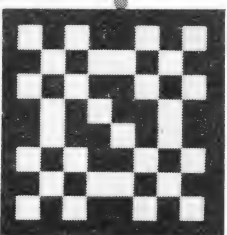
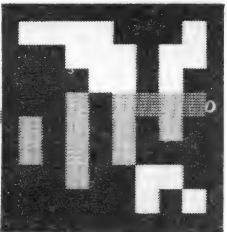
ちょっと見にくいプログラムだなあ。アルゴリズムを変え、論理式やキャラクタコードを使えば、もっと簡単になるはず。

ゲーム中にハチの飛ぶ音やBGMを入れると、もっと楽しくなるでしょう。というわけでBGMを作ってしまった。おまけリストを入れてみてください。

その他にもハチの向きを左右とも作るとか、やられたときの効果音に凝るなどいろいろと手をくわえてみよう。

(バンプ)

ミツバチバッチィ

```
10 WIDTH 40:CLICKOFF:DEFINTA-Z:GOSUB250:
'ホ゛ツハ ヤタ゛!ヤタ゛!ヤタ゛!ヤタ゛!ヤタ゛!!....
20 SC=0:C=3:ME=1:H=15:SU=5:FU=1
30 CLS:COLOR7:CGEN1:LINE(0,0)-(27,24),"◆
",B:LINE(28,0)-(39,24),"♣",B:IFME=16ME=1
40 LOCATE29,2:PRINT"●●":LOCATE37,2:PRINT
"●●":CGEN0:LOCATE32,2:PRINT"ハ゛ッチィ":CGEN1
50 FORI=0TOH:LOCATE25*RND(1)+1,22*RND(1)
+1:PRINT"◆":LOCATE25*RND(1)+1,22*RND(1)+
1:PRINT"♣":NEXT:LOCATE25*RND(1)+1,22*RND
(1)+1:PRINT"♠":FOR I=0 TO SU:LOCATE 25*R
ND(1)+1,22*RND(1)+1:PRINT"♥":NEXT
60 CGEN0:LOCATE 30,5:PRINT "HI-SCORE":LO
CATE 30,10:PRINT"SCORE":LOCATE 33,15:PRI
NT"ハナ":LOCATE 33,20:PRINT"ハチ"
```


〈ミツバチバッチイ〉くまんばちなんかだーいきらい。くもの巣もだーいきらい。だからくまんばちがくもの巣にかかったときは、50点入ったし、気分がすっきり。拍手して喜びました。

▶これがミツバチバッチィの巣。でもはっきりいって最初はクリの実に見えました

▶蜜のある白い花。赤い花も同じ形だけれど、そっちはただの休憩用です

▲主人公のバッチィ。しかし大きくして見るとわけがわからん

▶バッチィにとっては危険だけれども、逆に利用すればクマンバチをやっつけられるクモの巣

▶バッチィがただ右向きになっただけの形だけどクマンバチです

```
70 SU=SU+ME:FU=ME+5:IFME>=10ME=1
80 X=13:Y=12:M=1:Z=1:A=0:B=0
90 CGEN0:LOCATE 30,7:PRINT HI;:LOCATE 30
,12:PRINT SC;:LOCATE 34,17:PRINT FU;:LOC
ATE 34,22:PRINT C;
100 CGEN1:S=STICK(0):IFS=4A=-1:B=0ELSEIF
S=6A=1:B=0ELSEIFS=8B=-1:A=0ELSEIFS=2B=1:
A=0
110 X=X+A:Y=Y+B:IFCHARACTER$(X,Y)<>" " G
OSUB180
120 LOCATEX,Y:PRINT"●":CGEN0:LOCATEM,Z:P
RINT" "
130 IFABS(X-M)<ABS(Y-Z)GOSUB160ELSEGOSUB
170:Z=Z+Z1:M=M+M1:IFZ>23Z=23ELSEIFZ<1Z=1
ELSEIFM>27M=27ELSEIFM<1M=1
140 CGEN1:IF CHARACTER$(M,Z)="●"GOTO220
ELSE IF CHARACTER$(M,Z)="♥" GOTO 190 ELS
E LOCATEM,Z:PRINT"○":CGEN0:LOCATEX,Y:PRI
NT" "
150 GOTO100
160 IFSGN(Y-Z)=1 Z1=1:RETURNELSEZ1=-1:RE
TURN
170 IFSGN(X-M)=1 M1=1:RETURNELSEM1=-1:RE
TURN
180 C$=CHARACTER$(X,Y):IFC$="◆" X=X-A:Y=
Y-B:RETURN ELSE IFC$="♣" HA=1 RETURN ELS
E IFC$="♠" GOTO200ELSEIFC$="♥" GOTO220 E
LSE IFC$="○" GOTO220 ELSE RETURN
190 PLAY"+A3+B":SC=SC+50:CGEN0:LOCATEM,Z
:PRINT" ":LOCATEX,Y:PRINT" ":M=1:Z=1:GOT
O 90
200 X=X-A:Y=Y-B:IF HA=1 THEN SC=SC+20:PL
AY"+A":HA=0:FU=FU-1
210 IF FU=0 THEN CGEN0:CSIZE2:LOCATE6,12
:PRINT#0"BONUS 100*";ME:CSIZE0:ME=ME+1:S
C=SC+(100*ME):PAUSE 20:LINE(10,12)-(25,1
2)," ":GOTO30 ELSE 90
220 CGEN0:C=C-1:IF C<=0 GOTO 230 ELSE PL
AY"+B+A+B+A":LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEM,
Z:PRINT" ":X=13:Y=12:M=1:Z=1:GOTO 80
230 COLOR6:CSIZE2:LOCATE10,10:PRINT#0"GA
ME OVER":LOCATE4,14:PRINT#0"TRY AGAIN ?
[Y/N]":CSIZE0:IF SC>HI HI=SC
240 Z$=INKEY$:IFZ$="Y" GOTO 20 ELSE IFZ$
="N" END ELSE GOTO240
250 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("8EDC5800000060
A0000000F4551564A08EDC585455150400")
260 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("F13B1A2AAAA826
050000000500000605F13B1A0000000000")
270 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("0000000028542A
00183C7EFFEBD5AB7E183C7EFFEBD5AB7E")
280 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("A55AA5524AA55A
A5A55AA5524AA55AA5A55AA5524AA55AA5")
290 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("00000000000000
003C3CC3DBDBC33C3C0000001818000000")
300 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("3C3CC3C3C3C33C
3C3C3CC3DBDBC33C3C3C3CC3DBDBC33C3C")
310 RETURN
```


オマケのリスト

```
25 DEFSNG P:M$="GRFRERRRDEFDCRRREFGEDEFDEFGEDEFDGRFRERRRDEFDCRRRZ":TEMPO 1000:PL
AY ":O6R0"
105 PL=PL+.5:PL$=MID$(M$,PL,1):IF PL$="Z" THEN PL=0 ELSE PLAY ":"+PL$
```

ポシェット裏面場

＜ゆみちゃんトマト＞ さくらとるのにぱぱにのるとらくさ（桜取るのにパパに乗ると楽さ）。（兵庫県・MSX）☆編集室内で拍手が響いた作品。春らしく、ほのぼのとした家庭のふんいき。"パパ"の部分は変えることが可能。"ママ"なら母と子➡

読者投稿作品から飛び出たソフト

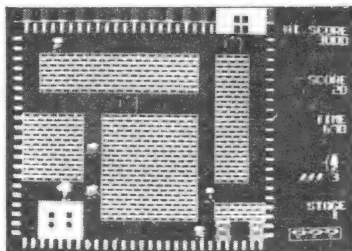
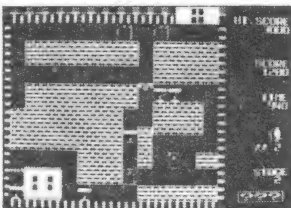
1984年11月27日、最初にパンプが「むちゃくちゃ長い。でもぜーったい採用!」と評価表に書きこんだ

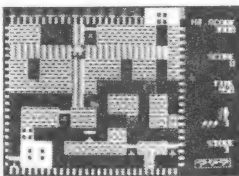
▲タイトル画面はテクノポリス4月号掲載の大野純司くんの作品を移植、改造したもの。純正テクポリソフトなのだ～

不思議にかわゆいアクションパズルゲーム

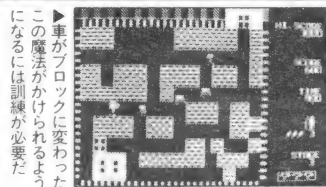
MAGICAL ANGEL（マジカル エンジェル） クリィミーマミ

BY 酒井潔

去年の11月、本格プログラム担当のパンプが突然「さいよー！」と叫び、X1のまわりが大騒ぎになった。すごい投稿がきたのだ。掲載するとなると十数ページ必要だがそれでも載せるとパンプは主張した。しかし、翌日の夜、はやくもテクポリソフト化が決定し、本誌採用はお流れ。市販ソフトとしての体裁作りがはじまった。それが酒井潔作「MAGICAL ANGEL クリィミーマミ」なのだ。また、作者は高1だった。その後4ヵ月、磨きあげられたうえで、4月上旬ついに発売。今、パソコンショップで注目をあびている。定価3,200円。X1ユーザーは、ぜひ見てほしい!!

▲優がマミに変身して子どもたちを呼びよせる

◀羽のはえた天使になって昇天。なんとなく、ホノボノとしたやられ方が妙にうけた

▶車がブロックに変わった。この魔法がかけられるようになるには訓練が必要だ

◀これだ！ 優がマミに変身する瞬間。変身光線を四方に放射して、ちょっとした魔法もかけている。変身がおわると……

◀優のアウトシーン。まずドクロマークに変わってから……

はっきりいってこのページは……
テクノポリス・ソフトの広告だ。
でも、投稿作品のなかからテクポリソフトが出てきて、ぼくたちは本当に**うれしい**

■テクノポリス・ソフトのお買い求めは

『MAGICAL ANGEL クリィミーマミ』『TAKO TACO』などのテクノポリスソフトは、全国の取扱店でお買い求めください。もし、お近くのパソコンショップ、大型書店にない場合、通信販売をご利用ください。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記して、現金書留でお送りください。なお、郵送手数料は、1本300円。2本以上1本増すごとに100円増です。

申し込み先：〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル㈱徳間コミュニケーションズ ビデオ部テクノポリス・ソフト通販係

※テクノポリス・ソフトの内容についてのお問い合わせは、徳間書店〈テクノポリス〉☎03(295)4610まで。商品については、〈徳間コミュニケーションズ・ビデオ部〉☎03(591)9161までおたずねください。

➡シリーズになる。しかし、"じじ（おじいさん）"や"ばば（おばあさん）"にすると桜の花が散り、家庭内暴力を想像しちゃう。だめだめ。やっぱり"りな"がいいネ！ 栄光の5カラグラム☆

●迫力サウンドのスペースシューティング

WY VERN II

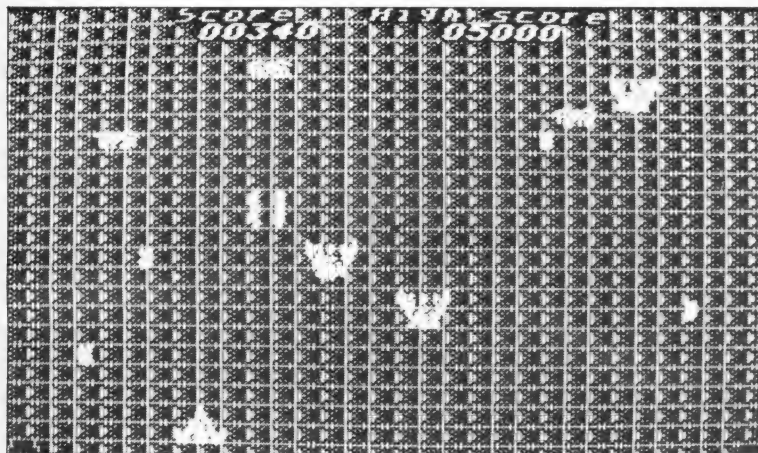
ワイ ベルン ツー

FOR M5(Pro,Jr.)

BASIC-G

標準打ちこみタイム40分

だれか、VDPの作り方考えてくれー!!

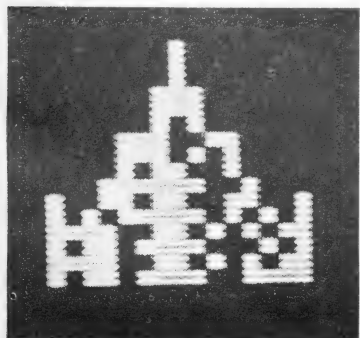
VOL・5では、表紙に大きく自分のキャラクタが載っていて、もう感激! また投稿してしまった。ところで、マシン語のスクロール作ったら、テキストモードでしか走らん。

▲ジュワッ、シュィィィィン――迫力サウンドで戦いのはじまるWY VERN

▲最終局面で出てくる親玉ワイベルン

うむ、これはまさにゲームセンター

Vol.5に掲載されて好評を博した、WY VERNの第2弾。しかし、パートIIものが今回は多いな〜。

単刀直入にいって、これは本格スペースシューティングゲーム。

Ⓩで左、Ⓧで右へ操作して[SHIFT]でビーム発射。わんさかいる敵キャラを次々にやっつけ、最終的に登場するWY VERN([wáivərn]という発音で尾が蛇になっている飛竜の名前。ワイバーンと読むんだろうけど、中世的な感じを出そうと思って勝手にワイベルンと振りがなしてしまいました)を倒すのが目的だ。こいつはスコアが5000点になると出てくるぞ。

20秒ごとに攻撃パターンを変えてくる敵もすごいが、なんといってもサウンドとスクロールする背景が本格的。ゲームセンターの気分、ビンビンだよ。

ある点数になると、隠れキャラの風船も出てくる楽しいオマケつき!

▲白くて強い、キミのファイター

▼ひとつひとつにキミの考えた名前をつけてはどうだろう。一応、作者からのお手紙には名前の書いていなかった、ワイベルン軍団

▶突然出てくるボーナスの風船

〈WY VERN II〉キャラクターが多いし、文字がかっこいいし、音はなかなか迫力あるし……ただ、ゆみの技術がないだけでした。でも楽しかったなー。

■変数リスト
S……スコア
P……ポスト用
F……自機の残り数
E……WY VERN出現フラグ
C……COINC関数用
D……スプライトのコード
N$( )……ハイスコア保持者の名前（5人分）
S( )……ハイスコア（5人分）
A$……ハイスコア保持者の名前をいれかえるのに使う
A,B……敵キャラクタパターン

■プログラムの説明
10〜 60　初期設定1
70〜260　タイトル、スコア処理
270〜310　初期設定2
320〜390　敵移動メイン
400〜490　敵移動サブ
500〜510　自機移動
520〜670　各種衝突処理
680　エラー処理
690〜1000　キャラクタ設定
1010〜1020　ハイスコア保持者初期データ

■チェックポイント
680行の最初についているresume:は、デバッグが終るまではははずしておいて、エラーがないことを確認してから、はじめてつけるようにしてください。(くー)

■㊙じょーほーPart1
隠れキャラ（風船）はスコアが1320点の倍数になればでるんだよー！

■㊙じょーほーPart2
WY VERNはスコアが5000点の倍数になれば出ちゃいます！

WY VERN II

```
10 Print "UUSTUTS":console 0,0
20 Play "t255132","t255132","t255132"
30 gosub 690:on error gosub 680
40 Print "K■←Score   High score":dim S(5),N$(5):restore 1010
50 for I=1 to 5:S(I)=550-50*I:read N$(I):next
60 view 0,2,31,22:cls 32:view:goto 100
70 Print cursor(11,8)"Game over"
80 sg 2,1,0:sg 3,3,0:for I=15 to 8 step-1:sg 3,7,I:sleep 1,3
0:next
90 Print cursor(11,8)"■■":sg 3,,0
100 if S>S(5)then S(5)=S:input "UUL WHAT IS YOUR NAME:";N$(5)
:Print "U";
110 N$(5)=left$(N$(5),10):for I=5 to 2 step-1
120 if S(I)<S(I-1)then goto 150
130 Push S(I),S(I-1):PoP S(I),S(I-1)
140 A$=N$(I):N$(I)=N$(I-1):N$(I-1)=A$
150 next:Print cursor'(18,1)right$("000"+num$(S(1))+"0",5)
160 Print cursor(11,4)"WY→VERN→→♠"
170 Print cursor(9,6)"Hit→return→key"
180 Print cursor(6,8)"Score→Ranking→→Table";
190 for I=1 to 5:Print cursor(5,9+I*2)num$(I)"→→→" right$("0
00"+num$(S(I))+"0",5)"→→→";
200 mPrint(10,1);N$(I):Print:next
210 Print "M→→Every→extend→3000→Points"
220 Print cursor(10,22)"♣1984→Program→by→KNT"
230 for I=5 to 7:scod I,12:scol I,2:next
240 sleep 1,2:if rnd(5)=0 then P=Post(5,7):loc P to rnd(240)
,-15:move P step 0,1,2
250 stchr right$(rdchr$(32,1),2)+left$(rdchr$(32,1),14)to 32
,1
260 if inkey(0)<>8 then goto 240
270 view 0,2,31,22:cls 32:view:Print "K↓■00000":Print "K↑OO"
;:S,E=0:F=2:erase
280 for I=8 to 11:scod I,40:scol I,10:next
290 loc 0 to 120,168:randomize-time
300 gosub 650
310 event 4:on event gosub 500:event on
320 A=rnd(3)+1:B=rnd(2)+1:time$="00:00:00":for I=5 to 7:scod
 I,A*4+8:scol I,A*2:next
330 for I=2 to 4:scod I,B*4+24:scol I,2^B+1:next:on E gosub
470
340 on A gosub 400,410,420,430:on B gosub 440,450,460:P=Post
(8,11):loc P to#rnd(5)+2
350 move P step(sPrite(0,1)-sPrite(P,1))/32 mod 3,3,1:if tim
e$<"00:00:20" then goto 340
360 for I=2 to 7:move I step 0,1,1:next
370 for I=2 to 7
380 if status(I)then goto 380
390 next:goto 320
400 P=Post(5,7):loc P to rnd(240),-15:move P step 0,1,2:retu
rn
410 loc Post(5,7)to rnd(240),-15:move rnd(2)+5 step rnd(1)*2
-1,rnd(1)*4-2,2:return
420 loc Post(5,7)to rnd(240),-15:move rnd(2)+5 step rnd(2)-1
,1,2:return
430 loc Post(5,7)to rnd(240),-15:move rnd(2)+5 step 0,rnd(1)
,1:return
440 P=Post(2,4):loc P to P*120-240,-15:move P step rnd(4)-2,
2,1:return
450 P=Post(2,4):loc P to rnd(1)*270-15,152:move P step rnd(4
)-2,-2,1:return
460 loc Post(2,4)to rnd(120)+64,-15:move rnd(2)+2 step rnd(2
)-1,rnd(5)-2,1:return
470 for I=2 to 4:scod I,56:scol I,15:next
480 repeat:move rnd(2)+2 to rnd(7)*32,rnd(4)*32,1:P=Post(2,4
):loc P to rnd(240),rnd(128)
490 P=Post(8,11):loe P to#rnd(2)+2:move P step(sPrite(0,1)-s
Prite(P,1))/32 mod 3,3,1:until time$>"00:00:20":E=0:return
```


ポシェット裏面場
〈ゆみちゃんトマト〉しなもんぱんもれもんぱんもなし（シナモンパンもレモンパンもなし）。（兵庫県・岡部孝規クン）☆きれいにまとまったね。この作品も拍手がでました。なんとお風呂の中で一生懸命考えたそうです。これも5カラグラム☆

●シンプル画面だからこそ熱中してしまう

CROSSING ATTACK（クロッシング アタック）

FOR PASOPIA,7

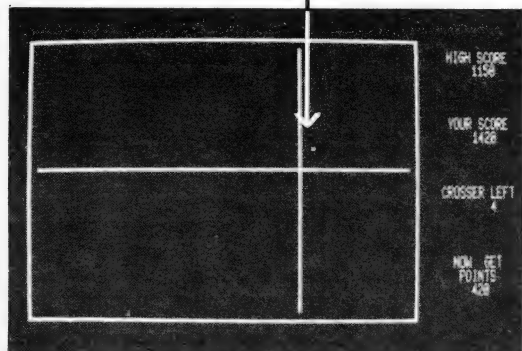
BY 蛇夢

中古でいいから手に入れようと思っておりますので、まあ今年ぐらいには脱ナイコンできそう。みなさん、友だちのパソコンでプログラム作って採用されたら自慢しましょう。

これで3度目のおじゃまになるけど いまだにナイコンなんで〜す！

標準打ちこみタイム30分

この小さいドットが破壊工作員。もう、ムチャクチャなやつ

この小さな2つの点が、クロッサーのXとY。ビーム発射すると、そのビームの交点にのみおそろしい破壊力を生じる。画面の波線は敵がまたムチャクチャなビームを撃ってきたところ

XとYの交点だけ破壊!!

21世紀後半、α国とβ国のあいだに中規模紛争が起こっていた。そのさなか、殺人兵器クロッサー(CROSSER)をα国がついに開発した。それをかぎつけたβ国は、破壊工作員を送りこんだのだが……。

ま、んなことはどうでもいいのだが、クロッサーは、横に動くCROSSER-X（クロッサー）と、縦に動くCROSSER-Y（クロッサー）でできている。Xのほうは、[4][6]で左右に、Yのほうは[8][2]で上下に動く。指のアクロバット的操作によって、CROSSER-XとCROSSER-Yの交点をねらう敵にあわせて、スペースキーでビーム発射。

XとYのビームの交点にうまく敵をとらえられれば、10〜500点のポイント獲得。そのとき何点入ったかは、NOW（ナウ） GET（ゲット） SCORE（スコア） のところに表示されるのだ。

しかし、敵の破壊工作員もムチャクチャなやつで、ホンットにムチャクチャ動きながら、ときどきムチャクチャな方向にビームを撃ってくるので、とてもこわい。あたる！　と思ったときには、もうよけきれないだろうなあ……。

▲タ〜マヤ〜!!　ついに敵のビームにあたってしまった

■変数リスト
H……ハイスコア
S……スコア
M……CROSSERの数
X1……CROSSERのX座標
Y1……CROSSERのY座標
XX1……CROSSERの旧X座標
YY1……CROSSERの旧Y座標
X,Y……敵の座標
XX,YY……敵の旧座標
XL,YL……敵ビームの最終座標
K……キー入力

■プログラムの説明

10〜 40	初期設定
50〜150	画面設定、サウンド
160〜240	キースキャン処理
250〜260	CROSSER制御
270〜280	CROSSER表示
290〜300	CROSSERのビーム発射、判定
310	敵の移動・攻撃の決定
320〜360	敵の移動
370〜400	敵の攻撃および処理
410〜450	スコア等の表示
460〜590	タイトル画面表示
600〜690	ゲームオーバー
700〜710	リプレイ

■チェックポイント

キャラクタがドットだけでさびしい気がしますが、ゲーム自体は、たいへんおもしろいと思う。CROSSERの数を増やす場合は、40行のMの数値を適当にかえてください。

ゲームオーバーのときの画面がさびしいので、600行の先頭に、FOR I=2 TO 94 STEP 2:CIRCLE(80,50),I,INT(RND(1)*7+1):NEXT:を入れてみてください。　（エイキチ）

〈CROSSING ATTACK〉X軸とY軸で相手を撃ち落とすゲーム。音もでるし、なかなかきれい。難しいけど、おもしろいね。気に入っちゃった。

```
670 MUSIC"D2EC-B4-A-G5-B-F3-D-F-E-D-C"
680 CURSOR16,12:PRINT"GAME OVER"
690 GOTO560
990 REM ▓▓▓  Title demo
1000 CONSOLEC40,S0,24:PRINTCHR$(6):TEMPO7
1010 T$(1)=" ▓▓▓▒ ▒▓▓▓▒ ▓▓▓  ▒▒ ▓▓▓▒  ▓▓  "
1020 T$(2)=" ▓ ▒ ▒ ▓ ▒ ▓▓   ▒ ▒ ▓ ▒  ▓▓  "
1030 T$(3)=" ▓ ▓ ▒ ▓ ▒ ▓▓▓  ▒▒▓▓▓▒  ▓▓  "
1040 T$(4)=" ▓ ▓ ▒ ▓ ▒ ▓▓   ▒ ▓  ▓  ▓▓  "
1050 T$(5)=" ▓▒▒▒▒▓▓▓▓▓▓▓  ▒▒▒▓  ▓▒▒▓▓▓"
1060 FORI=1TO5:PRINTT$(I):NEXT:PRINT:PRINT
1070 PRINT"    CHARACTERS    &    KEY FUNCTION     ":PRINT
1080 PRINT"    □.....MAN                ┌─┐┌─┐┌─┐  "
1090 PRINT"                             |7||8||9|  "
1100 PRINT"    ●.....BALL               └─┘└─┘└─┘  "
1110 PRINT"                     ┌─────┐ ┌─┐    ┌─┐  "
1120 PRINT"    x...「UO SAO」     ↓SPACE| |4|    |6|  "
1130 PRINT"                     └─────┘ └─┘    └─┘  "
1140 PRINT"    ■....GUIDE.P                        ":PRINT
1150 PRINT"            TIME LIMIT...200sec.        ":PRINT:PRINT
1160 MUSIC"E3GEGFAB+CB+D+C+E+F+G+F+G+F+G+A4"
1170 PRINT"            ▓▓ HIT ANY KEY ▓▓           "
1180 GETK$:IFK$=""THEN1180
1190 REM ▓▓▓  Init (1)
1200 S=0:R=1:M=3:POKE3863,4
1240 POKE$952,0:DEF KEY(8)=POKE$952,1667↓
1250 RETURN
1990 REM ▓▓▓  STAGE 1,3,5,7,9,11
2000 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2010 PRINT" ▒                                    ▒"
2020 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2030 PRINT" ▒                 ▒                  ▒"
2040 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2050 PRINT" ■                                    ▒"
2060 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒                ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2070 PRINT" ▒                                    ▒"
2080 PRINT" ▒                                    ▒"
2090 PRINT" ▒          ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒           ▒"
2100 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒                   ▒▒▒▒▒▒▒▒"
2110 PRINT" ▒                ▒▒▒▒▒               ▒"
2120 PRINT" ▒       ▒▒▒                ▒▒▒       ▒"
2130 PRINT" ▒                                    ▒"
2140 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒    ▒▒▒▒▒▒▒▒"
2150 PRINT" ▒                                    ▒"
2160 PRINT" ▒                ▒▒▒▒▒               ▒"
2170 PRINT" ■                                    ▒"
2180 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":RETURN
2190 REM ▓▓▓  STAGE 2,4,6,8,10,12
2200 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2210 PRINT" ▒                                    ▒"
2220 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2230 PRINT" ▒                 ▒                  ▒"
2240 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2250 PRINT" ▒           ▒            ▒           ▒"
2260 PRINT" ▒                                    ▒"
2270 PRINT" ■           ▒            ▒           ■"
2280 PRINT" ▒           ▒            ▒           ▒"
2290 PRINT" ▒           ▒            ▒           ▒"
2300 PRINT" ▒                                    ▒"
2310 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒      ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2320 PRINT" ▒                                    ▒"
2330 PRINT" ▒                                    ▒"
2340 PRINT" ▒                                    ▒"
2350 PRINT" ▒        ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒        ▒"
2360 PRINT" ▒                                    ▒"
2370 PRINT" ■                                    ■"
2380 PRINT" ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":RETURN
```

と飛んでいるヘリコプターが攻撃してくるので、気をつけて。

スペースキーを押せば、キミの船から高射砲も発射できるぞ。

無事、左岸につけば、人は勝手におりて、〝アリガトウ〟とちゃんとお礼をいってから消える。

ヘリコプターの攻撃を警戒しすぎて、あんまり長いあいだ海のうえをうろうろしていると……「顔」が出てくるぞ。この「顔」は船に乗っている人を右岸につれもどす、なんかわけのわからん存在なのだ。

船がやられたとき、人はどうなるか——。なぜか不死身で右岸にもどっちゃうのだ。きっと超音波泳法で泳いで帰るんだろうね。

4人の人を無事左岸に連れていけば、1面クリア。2面からは地下ミサイル（というより海底ミサイルかな）も出てくる。こいつは、船の真中にさえあたらなければ被害なし。3面ともなると、時限爆弾（⁑）が出てくる。これは、爆風にまきこまれただけでやられてしまうので注意！

面が進むたびにミサイルのスピードがはやくなって、敵が手ごわくなるぞ。

船は最初、3艘(そう)あり、4面で1艘増える。

いろんな敵に気をくばりつつ、「顔」にさらわれないようにすばやく、人を左岸へどんどん救い出していこう。

救うたびにお礼を言ってくれるんだから、救いがいがあるというもんだ。

むかしむかし、ゲームセンターにルナレスキューというゲームがあって、このゲームではUFOにさらわれた人を助けると、声で、「ありがとう」と言ってくれたっけな。

■変数リスト

- N……船の数
- W……ミサイル急降下の初期Y座標
- M……ミサイルの落下する確率
- X……船のX座標
- X1……ヘリのX座標
- Y1……ヘリのY座標
- XM……ミサイルのX座標
- YM……ミサイルのY座標
- NK……人間の数
- MK……面数
- S……スコア
- A$……キー入力
- NX……地下ミサイルのX座標
- NN……地下ミサイルタイマー
- XG……時限爆弾のX座標
- G……時限爆弾のタイマー
- B……いちばん後方にいる人間のX座標
- XT……顔のX座標
- YT……顔のY座標
- TM……顔出現のタイマー

■プログラムの説明

行	内容
10〜50	初期設定
60〜140	初期画面
160	乱数発生
170	キー入力
180〜190	時限爆弾、地下ミサイルのタイマー
210	船表示
220〜250	ヘリ移動
270〜280	人間の乗降
290〜320	ヘリ表示
340	顔出現の判定
350〜360	地下ミサイル、ミサイル出現の判定
370〜380	後のプロペラの表示
390〜430	キー判定
440〜520	ヘリ爆発
530〜570	ミサイル急降下
580〜590	メッセージ
600〜620	面クリア
630〜680	船の爆発
690〜760	顔の出現
770〜810	時限爆弾の爆発
820〜840	スコア処理
850〜880	ゲームオーバー処理

SAVER

```
10 COLOR7,0:CLS:CLR:DEFINT A-Z:PLAY7
20 W=20:N=2:M=50:MK=0
30 X=5:X1=15:Y1=7:YM=7:B$=" ":B=37:NK=4:TM=0
40 IF W<11 THEN W=11:IF M=0 THEN M=2
50 '----------------------------------
60 COLOR6:CURSOR0,0:PRINT"<■■■■■■■■■■■■>":CURSOR16,0:PRINT"<■■■■■■■■■■>":CURSOR30,
0:PRINT"<■■■■■■■■>"
70 COLOR7:CURSOR1,0:PRINT"SCORE";USING"######";S:CURSOR17,0:PRINT"SCENE";USING"#
###";MK+1:CURSOR31,0:PRINT"＼┤┌=";:COLOR7:PRINTN
80 COLOR3:CURSOR0,1:PRINT"────────────────────────────────────────"
90 COLOR6:CURSOR0,21:PRINT"▒▒▒▒▒                                ▒▒▒▒▒";
100 COLOR1:CURSOR0,22:PRINT"████████████████████████████████████████";
110 PRINT"██████████████████████████";:COLOR7,1:PRINT"Y.GOTO";
120 COLOR4,0:CURSORX,21:PRINT"＼┤┌■"
130 COLOR7:FORI=34TO37:CURSORI,20:PRINTCHR$(99):BEEP:NEXT
140 IF MK=0 THEN CURSOR14,18:PRINT"PUSH ANY KEY":PAUSE2:CURSOR14,18:PRINT"
     ":IF INKEY$(0)="" THEN PAUSE2:GOTO140
150 '-----メイン-------------------------
160 A=INT(RND(1)*M):YM=Y1+2:XX=X:X2=X1+1:IF B$=CHR$(99)THEN A=INT(RND(1)*3):TM=T
M+1
170 A$=INKEY$(0):IF(A$="■")+(A$="■")+(A$=" ")THENGOSUB400
180 IF GS=1 THEN G=G+1:IF G=10 THEN MUSIC"-F":COLOR1:CURSORXG,22:PRINT"■";:CURSO
RX1+3,YM:PRINT" ":GS=0:G=0:GOSUB780
190 IF NS=1 THEN NN=NN+1:IF NN=3 THEN NS=0:NN=0:COLOR1:CURSORNX,23:PRINT"■■■";:C
OLOR7,1:PRINT"!■■";:COLOR2,0:PRINT"▒■■";:MUSIC"-E1":COLOR1,0:PRINT"■■■ ":IF NX=X
+1 THEN CURSORX1+3,YM:PRINT" ":GOTO640
200 '--------テキイドウ--------------------
210 COLOR4,0:CURSORX,21:PRINT"＼┤┌■■■ ";:COLOR7:PRINTB$
220 IF(B$=CHR$(99))*(INT(RND(1)*2)=0)THEN X1=X1+SGN(X-X1-3):GOTO240
230 X1=X1+INT(RND(1)*3)-1:Y1=INT(RND(1)*2)+4
240 IF X1<5 THEN X1=6
250 IF X1>26 THEN X1=25
260 '---------------------------------
270 IF(X=31)*(B$=" ")THEN B$=CHR$(99):BEEP:CURSORB,20:PRINT" ":TM=0:GOTO290
280 IF(X=5)*(B$=CHR$(99))THEN CURSOR4,20:PRINTCHR$(99):B$=" ":B=B-1:GOTO590
290 CURSORX1,Y1-1:PRINT"      "
300 COLOR7:CURSORX1,Y1:PRINT"   ─┬─ "
310 CURSORX1,Y1+1:PRINT" +";:COLOR2:PRINT"─▲  "
320 CURSORX1,Y1+2:PRINT"      "
330 '----------------------------------
```

リスト次ページに続く

〈ウニウニ会話シリーズ〉「今日、何日？」「4月だよ」「明日、大安？」「昨日は水曜」「あっ、そうか。今日、日曜？」「今、10時」「なんだ、今日は8日か」（兵庫県・メカゴジラ）☆もっと教養あるウニウニに。2カラグラム☆

```
340 IF(TM>20)*(B$=CHR$(99))THEN 700
350 IF(MK>0)*(X<31)*(X>5)*(INT(RND(1)*M)=0)*(NS=0)THEN NS=1:NX=X+1+(INT(RND(1)*4
)-2):COLOR7,1:CURSORNX,23:PRINT"!";:MUSIC"-C1":COLOR,0
360 IF(A=0)+(XX=X2)THEN YM=YM+1:IF YM=W THEN XM=X1+3:GOTO540 ELSE COLOR7:CURSORX
1+3,YM:PRINT"Y←←↑    ":BEEP1:BEEP1:BEEP0:COLOR7:CURSORX1+2,Y1:PRINT"    ←←←←↓@X@":
GOTO170
370 BEEP1:BEEP1:BEEP0:COLOR7:CURSORX1+2,Y1:PRINT"    ←←←←↓@X@"
380 GOTO 160
390 '---------------------------------
400 IF(A$="←")*(X>5)THENCURSORX+2,21:PRINT" ←↑ ":X=X-1:RETURN
410 IF(A$="→")*(X<31)THENCURSORX,21:PRINT" ":X=X+1:RETURN
420 IF A$=" " THEN BEEP:COLOR7:FORI=19 TO 2 STEP-1:CURSORX+1,I:PRINT"|←↓ ":IF(I=
Y1+1)*(X-1=X1+1)THEN450 ELSE NEXT:CURSORX+1,2:PRINT" "
430 RETURN
440 '------ヘリノハ゛クハツ-----------------
450 COLOR2: CURSORX1,Y1-1:PRINT"\\|//"
460 CURSORX1,Y1:PRINT"-XXX-"
470 CURSORX1,Y1+1:PRINT"//|\\"
480 CURSORX1,Y1-1:PRINT"     "
490 CURSORX1,Y1:PRINT"     "
500 CURSORX1,Y1+1:PRINT"     ":GOSUB830:M=M-5:IF M=0 THEN M=2
510 MUSIC"+B0#CF-#C-F+#A-D":COLOR7:Q=98:FORI=Y1 TO 21:Q=Q+1:IFQ=102THENQ=99
520 COLOR7:CURSORX1,I:PRINTCHR$(Q);"←←↑    ";:BEEP:NEXT:COLOR5:PRINT"↓←←←:::";:MU
SIC"+B1+#B1+A0":COLOR1:PRINT"←←←    ";:X1=INT(RND(1)*36)+1:GOTO160
530 '------ミサイルキュウコウカ-----------------
540 CURSORX1+2,YM-1:PRINT"    ":FOR YM=W TO 21:BEEP1:CURSORXM,YM:PRINT"!←↑ ":BEEP
0:NEXT:IF(X1=X-1)+(X1=X-2)+(X1=X-3)THEN640
550 IF(MK>1)*(GS=0)*(INT(RND(1)*2)=0)THEN XG=X1+3:COLOR0,1:CURSORX1+3,22:PRINT"*
";:COLOR,0:GS=1
560 COLOR5:CURSOR X1+2,21:PRINT":::":MUSIC"-C0":COLOR1:CURSORX1+2,21:PRINT" : "
570 CURSORX1+3,YM-1:PRINT" ":YM=Y1+2:GOTO160
580 '-----アリカ゛トウ----------------------
590 CURSOR0,19:PRINT"\アリカ゛トウ!/":FOR I=4TO0STEP-1:CURSORI,20:PRINTCHR$(99);"
   ":MUSIC"+A0BR":NEXT:PRINT"↑ ←↑          ":NK=NK-1:GOSUB820:CURSORX1+2,YM:PRINT
"    "
600 '-----クリア------------------------
610 COLOR7:CURSOR6,0:PRINTUSING"######";S:IF NK=0 THEN CLS:MK=MK+1:GS=0:G=0:CURS
OR15,15:PRINTMK;"メンクリアー":FORI=0TO5000:NEXT:M=M-5:W=W-3:CLS:GOTO30
620 GOTO160
630 '-----フネノハ゛クハツ------------------
640 COLOR4:CURSORX,21:PRINT"-ㄣ/←←←←↑↑      ":MUSIC"-C2":MUSIC"+C0":CURSORX-1,20:P
RINT"L ┘ ┬←←←←←←↓"→→→→→(":MUSIC"-#C2-C0":PAUSE2
650 COLOR7:IF N-1=-1 THEN 850
660 COLOR7:N=N-1:CURSOR35,0:PRINTN:CURSORX-2,20:PRINT"        ←←←←←←←↓        ":CO
LOR6:CURSOR0,21:PRINT"▒▒▒▒▒":CURSOR34,21:PRINT"▒▒←←↑";:COLOR7:PRINTCHR$(99)
670 IFB$=CHR$(99)THENCOLOR7:CURSORB,20:PRINTCHR$(99):B$=" "
680 X=5:GOTO160
690 '-----カオ-------------------------
700 XT=X1+3:YT=Y1+2:CURSORX1+3,YM:PRINT" "
710 XT=XT+SGN(X+2-XT):YT=YT+SGN(19-YT):COLOR5:CURSORXT,YT:PRINTCHR$(104):MUSIC"-
E-#E":CURSORXT,YT:PRINT" ":IF(XT=X+2)*(YT=19)THEN 720 ELSE BEEP:GOTO 710
720 CURSORX+2,20:PRINT" ←↑ ":YT=10:XT=30
730 CURSORX+2,19:PRINT" "
740 XT=XT+SGN(B-XT):YT=YT+SGN(18-YT):COLOR5:CURSORXT,YT:PRINTCHR$(104);"←↓";:COL
OR7:PRINTB$:MUSIC"-D":CURSORXT,YT:PRINT" ←↓ ":IF(XT=B)*(YT=18)THEN760 ELSE BEEP:
GOTO740
750 GOTO160
760 MUSIC"-C":COLOR 7:CURSORXT,YT+2:PRINTCHR$(99):B$=" ":TM=0:GOTO160
770 '---------------------------------
780 COLOR1:CURSORXG-1,22:PRINT"◣ ◢";:MUSIC"-C-#C-#G":CURSORXG-1,20:COLOR7:PRINT"
: :←←←←↓";:MUSIC"+C+#A+B+G":COLOR5:PRINT": :::":MUSIC"+B+#B+A"
790 COLOR1:CURSORXG-1,22:PRINT"▇▇▇ ←←←←↑      ←←←←↑   "
800 IF(X<=XG+2)*(X=>XG-3)THEN 640
810 RETURN
820 S=S+10
830 S=S+10:COLOR7:CURSOR6,0:PRINTUSING"######";S:IF(MK+1=4)+(MK+1=8)THEN BEEP:N=
N+1:CURSOR35,0:PRINTN
840 RETURN
850 A$="GAME OVER":FOR I=0 TO 9:CURSOR17,15:PRINTLEFT$(A$,I):BEEP:NEXT:CURSOR14,
17:PRINT"PLAY AGAIN?(Y/N)"
860 A$=INKEY$(0):IF A$="Y" THEN RUN
870 IF A$="N" THEN COLOR7,0:CLS:END
880 GOTO 860
```


〈ウニウニ会話シリーズに載った兵庫県のメカゴジラへ〉☆あっちゃんが、「この作品はとってもウニっている。これだけの作品を送ってきた勇気を認めたい」ってなわけで特別に1カラグラムたして合計3カラグラム。お礼ならあっちゃんに……☆

●スリルとパズルが同時に楽しめる

GUIDE BALL（ガイドボール）

FOR MZ-2000/2200

MZ-1Z001

標準打ちこみタイム40分

BY 堀沢 栄

100行オーバーばかりだから、次は100行以内を目指します

ボツかぁ、自信あったのに。と思っていたので、それだけにうれしいです。でも本命は、もう1本のほうだったんだけど。次のゲームのアイデア、まとまらないよぉ。

今度はパズルゲームなのだ

画面を左右に動いている珍獣"UO SAO"(実はただの"X")を、ガイドポイント(実はただの"■")まで誘導するゲーム。

誘導するには、キミ(実はただの"□")の投げるボール("●")をあてればいい。

自分を動かすのはテンキーの4 6 7 8 9。それぞれ、その方向に移動したり、ジャンプしたりするのだ。ボール発射は、スペースキー。

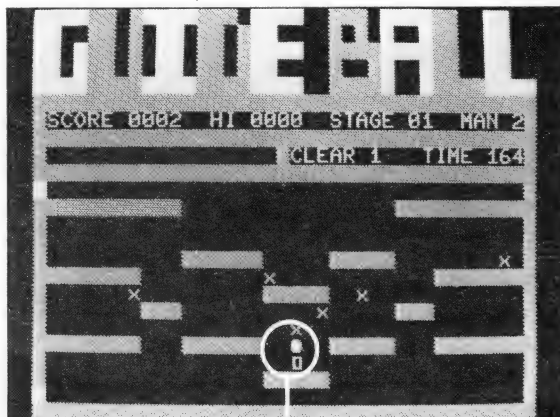
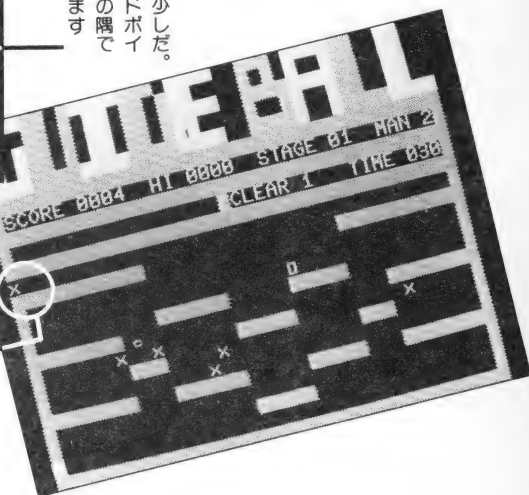
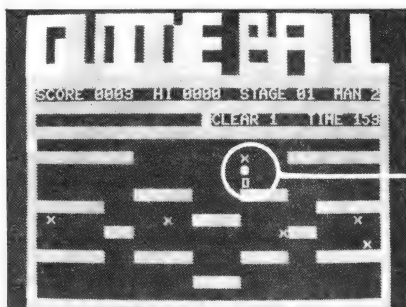
ボールは、天井にあたったりするとはねかえってきて、その返りがUO SAOにあたると、当然のごとくUO SAOは下へ、動くことになる。

この繰り返して、UO SAOをすべてガイドポイントまで誘導してやればいいわけだ。

とにかく、このゲームはタイミングが勝負。敵(UO SAO)からの積極的な攻撃はないので、あたりさえしなければ安全だ。ただ、ボールでUO SAOを動かそうとしたときに、失敗して逆に自分のほうに引きよせてしまったときなんかが、あぶない。

このゲームは、要するにパズルなのだ。堀沢くんの前作、前々作とも非常に雰囲気が似ていて、今回もまた"あの手"のゲームかと一瞬思ったものだが、実は全然ちがうものだった。ただ、画面はやっぱり似たようなイメージがあるんだけどね。

それで、パズルだから、うっかり変なふうに進めちゃうと、二度とまともな体にはなれない場合がある。制限時間が200秒と決まっているのだけれど自殺用のキーもある。それがGキーだ。本当にだめかどうか確認して押そう！

ヨッてな感じでボールをあてて、UOSAOを上に押しあげる。タイミングが結構ムズイよ！

わーい、もう少しだ。ちなみにガイドポイントは上段左の隅で白く光っています

ゴールイン！面クリア。下のガイドポイントに入れてもいい

■変数リスト
T$( )……タイトル文字
A( ),B( )……UO SAOの座標
C( )……UO SAOの増分
R……ステージ数
X,Y……MANの座標
E,F……MANの増分
H,V……ボールの座標
Z……ボールの増分
T……誘導できた数
K$……キースキャン
S……スコア
HI……ハイスコア
M……MANの数
TI……のこり時間
P……誘導すべき数(ノルマ)

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定1
20	画面設定
30～80	初期設定2
90～180	MAN移動
190～250	UO SAOの移動
260～270	BGM、TIME表示
290～370	ボールの移動
390～450	ボールがUO SAOにあたったときの処理
460～480	スコア表示
490～600	面クリア等の処理
640～690	UO SAOに衝突したときの処理
990～1250	タイトルデモ
1990～2380	ゲーム画面表示

■チェックポイント
基本的には、面のパターンが2通りしかありません。オリジナルの面を付けたしても、おもしろいでしょう。人数を増したい場合は、1200行のMの数値を適当に大きくしてみてください。(エイキチ)

<GUIDE BALL> XをGUIDE POINTに追い詰めるゲーム。甘くみちゃだめだよ。自分の撃った弾がXにあたればXは1歩上に行くけど、撃った弾が壁にあたってXにあたると、1歩下に行く。これが自分にあたらないようにね。

GUIDE BALL

```
 10 DIMT$(5),A(6),B(6),C(6):GOSUB1000
 20 PRINTCHR$(6);:FORI=1TO5:PRINTT$(I):NEXT:ONRGOSUB2000,2200,2000,2200,2000,220
0,2000,2200,2000,2200,2000,2200:GOSUB470
 30 REM ■■■■■  Init (2)
 40 FORI=1TO6
 50 A(I)=INT(RND(1)*30+5):B(I)=INT(RND(1)*6+14):C(I)=INT(RND(1)*3-1):IF(C(I)=0)+
(CHARACTER$(A(I),B(I))<>" ")+(CHARACTER$(A(I)-C(I),B(I))<>" ")THEN50
 60 CURSORA(I),B(I):PRINT"x":NEXT
 70 X=20:Y=22:T=0:J=0:K=0:U=1:P=INT((R+1)/2)
 80 MUSIC"D3FGABAB+C+D+F":TI$="000000":GOSUB470
 90 REM ■■■■■  Main
 100 GETK$:F=0:ON-(K$="G")GOTO650:ON((K$="7")+(K$="8")+(K$="9"))*(CHARACTER$(X,Y
+1)<>" ")GOTO130:ON-(J<>0)GOTO140
 110 IFCHARACTER$(X,Y+1)=" "THENE=0:F=1:GOTO160
 120 E=(K$="4")-(K$="6"):GOTO150
 130 J=4:MUSIC"F0+C":E=(K$="7")-(K$="9")
 140 F=-1:J=J-1
 150 IFASC(CHARACTER$(X+E,Y+F))<32THENE=0:F=0:J=0
 160 C=ASC(CHARACTER$(X+E,Y+F)):CURSORX,Y:PRINT" ":X=X+E:Y=Y+F:CURSORX,Y:PRINT"□
"
 170 ON-(C=120)-(C=147)GOTO650
 180 ON-(K<>0)GOTO320:ON(K$=" ")*(K=0)GOTO300
 190 O=0
 200 C=ASC(CHARACTER$(A(U)+C(U),B(U))):IFC=31THENC(U)=-C(U):GOTO200
 210 IFC=147THENC(U)=-C(U):GOTO320
 220 C=ASC(CHARACTER$(A(U)+C(U),B(U))):CURSORA(U),B(U):PRINT" ":A(U)=A(U)+C(U):C
URSORA(U),B(U):PRINT"x"
 230 ON-(C=219)GOTO650:ON-(C=30)GOTO500
 240 U=U+1:IFU=7THENU=1
 250 O=O+1:ONOGOTO200
 260 TI=200-(VAL(MID$(TI$,4,1))*60+VAL(RIGHT$(TI$,2))):CURSOR30,8:PRINT"TIME ";R
IGHT$("00"+STR$(TI),3):ON-(TI<1)GOTO650
 270 USR($0F14):GOTO100
 290 REM ■■■■■  Shoot
 300 K=30:Z=-1:H=X:V=Y:J=0
 310 MUSIC"C0D":GOTO330
 320 CURSORH,V:PRINT" ":IFK<26THENZ=1
 330 C=ASC(CHARACTER$(H,V+Z)):ON-(C=31)GOTO360
 340 K=K-1:V=V+Z:CURSORH,V:PRINT"■":ON-(C=219)GOTO650:ON-(C=120)GOTO400
 350 GOTO200
 360 IFZ=1THENK=0:GOTO200
 370 CURSORH,V:PRINT"■":K=25:GOTO200
 390 REM ■■■■■  Hit
 400 S=S+1:GOSUB480:MUSIC"G0+B":K=0
 410 FORI=1TO6
 420 IF(H<>A(I))+(V<>B(I))THEN450
 430 IFCHARACTER$(H,V+Z)=" "THENB(I)=B(I)+Z:CURSORH,V+Z:PRINT"x":CURSORH,V:PRINT
" ":GOTO450
 440 CURSORH,V:PRINT"x"
 450 NEXT:GOTO200
 460 REM ■■■■■  Score print
 470 CURSOR14,6:PRINT"HI ";RIGHT$("000"+STR$(HI),4):CURSOR23,6:PRINT"STAGE ";RIG
HT$("0"+STR$(R),2):CURSOR33,6:PRINT"MAN";M:CURSOR20,8:PRINT"CLEAR";P
 480 CURSOR2,6:PRINT"SCORE ";RIGHT$("000"+STR$(S),4):RETURN
 490 REM ■■■■■  Success
 500 T=T+1:MUSIC"E1FA+C+D":CURSORA(U),B(U):PRINT"■"
 510 C(U)=0:A(U)=T+1:B(U)=8:S=S+50:GOSUB480
 520 IFT<>PTHEN100
 530 S=S+TI:MUSIC"E3GA+C+D+CB+D+E+F":IFR<>12THENR=R+1:GOTO20
 550 CURSOR12,12:PRINT"CONGRATULATIONS!":FORI=1TO3:MUSIC"C3EGDFAB+C+D+C+D+F+E+G+
F+G+A+B":NEXT
 560 IFS>HITHENCURSOR11,16:PRINT"YOU SET NEW RECORD":MUSIC"E2RERERERERERF3GAB+D+C
+E+F4":HI=S
 570 GOSUB470:CURSOR8,20:PRINT"■■■■■ HIT SPACE KEY ■■■■■"
 580 GETK$:IFK$=" "GOSUB1200:GOTO20
 590 IFK$="E"THENPOKE$952,166:POKE3863,48:END
 600 GOTO580
 640 REM ■■■■■  Miss
 650 M=M-1:MUSIC"C3-B-A5-G-E3-G-F-D"
 660 IFM<>0THEN20
```


ポシェット裏面場

〈ウニウニ会話シリーズ〉子「ねえー、この問題どうやるの？」母「こんな問題もわからないの。あなた、何年になったの」子「子供の学年ぐらい覚えときなさいよ」（東京都・東方智保クン）☆なかなか笑えるね。これは3カラグラム☆

```
500 if inkey(0)>54 then move 0 to-(inkey(0)=56)*240,168,1 el
se move 0 to#0
510 if inkey(1)*(status(1)-1)then loc 1 to#0:move 1 step 0,-
4,1:play "o5ceg","o5agc"
520 if coinc(0,2,12)+1 then goto 600
530 stchr right$(rdchr$(32,1),2)+left$(rdchr$(32,1),14)to 32
,1:C=coinc(1,2,7):if C=-1 then return
540 move off:D=sprite(C,2):loc 13 to#C:erase C,1:for C=44 to
 52 step 4:scod 13,C:sleep 1,2:next:play "o4gcgc","o4abcf"
550 if(S+D/4-2)mod 132=0 then loc 12 to rnd(128)+64,-15:eras
e 11:move 12 in 11 step 0,1,2
560 for C=1 to D/4-2:S=S-(S<9999)
570 if S mod 500=0 then E=1
580 if S mod 300=0 then F=F-(F<19):play "o4cdeo5cdeo6cde","o
6bago5bago4bag":locate F-1,23:print "O ";
590 next:print "■↓■" right$("000"+num$(S)+"0",5):erase 13:mo
ve on:return
600 C=coinc(0,2,12):if(C>4)*(C<8)then return
610 if C=12 then F=F-(F<19):locate F-1,23:print "O ";:erase
12:play "o6ccccc","o5agfce":goto 530
620 loc 13 to#0:erase 0:sg 3,7,15:for C=0 to 300 step 2:sg 2
,C:scod 13,(C mod 3)*4+44:sleep 1,1:next
630 sg 2,,0:sg 3,,0:event off:erase:if F=0 then return 70
640 F=F-1:locate F-1,23:print "O ";:loc 0 to 120,168:randomi
ze-time
650 locate 12,8:print "Ready !":sg 2,,0
660 for C=0 to 50:sg 2,C:sg 3,7,15-C/2:sleep 1,3:next
670 sg 3,,0:print cursor(12,8)"■■■":event on:return
680 resume:if(err=5)+(err=20)then resume else print "ERR" er
r "in" errl:end
690 print cursor(11,8)"PLEASE WAIT"
700 joint:fcol 5:bcol 0:stchr
710 stchr rdchr$(79,1)to 48,1
720 color 48,&E0:color 56,&E0
730 mag 2:for I=&2900 to &2BFF step 8
740 restore 750:for J=0 to 7:read A
750 B=vpeek(I+J):vpoke I+J,B*2/A or B/A:next:next:data 4,4,2
,2,2,1,1,1
760 color 32,&C0:color 40,&C0:color 128,&60
770 stchr "33377F7BD6C6C600" to 77,1
780 stchr "33736BDBFEFE6C00" to 87,1
790 stchr "00007C7EFED6D400" to 109,1
800 stchr "000066E6D6FE7C00" to 119,1
810 stchr "0101010303020E0E0B1F9BAFF3B7F3B700000008080806 0A02
09032AA568A569E" to 0
820 stchr "183038302830383028303830281810003038302830383028 3
038302838301000" to 4
830 stchr "0F3F7F7F5F7F772F3A150E01000000100 80C060D0F0A8C8C89
09428DC040808F0" to 8
840 stchr "0000383B162B3F152F3A172B391910000000 1CDC28D4DCA87
49CA8D49C980800" to 12
850 stchr "03030D0E1718170F000202010305050780D8B870C82C54700
0A05050604040E0" to 16
860 stchr "0000000000835431B25292A0A000000000000000010ACC258A
41454500000000" to 20
870 stchr "02050405023706FBD480D090D840E000804000 4080D8C0BE6
A04161436040E00" to 24
880 stchr "030FA6F38FEB9FCB7B4F0A02020303018060 4A9E22AE32A63
CA4208000808000" to 28
890 stchr "01030 3062A3E2B2F6B6BB1B0A0A0C08000800 0C028B828E82
CAC1A1A1A0A0602" to 32
900 stchr "8080D9D1E9E9505B3134171D0F151B0101019B1B97170ADA8
C2CA8B8B0A8D880" to 36
910 stchr "00000000020303010203030100000000000000000408040804
0804080000000000" to 40
920 stchr "0000000004010AF70A01040000000000000000000204090DFD
0402000000000000" to 44
930 stchr "0142D6245E250B7594FA11345C1A62018088D4AAD4304E899
F482C48A0F28C80" to 48
940 stchr "00000000080502 0B26050A01000000000000000002040806 0D
4E050000000000" to 52
950 stchr "000182E1504D4343272746F60B090E0060C0E061E7CAB2828
484424 7382EE000" to 56
960 stchr "00000400400200010103828 28B2FEF6FEFE6C6C6CFEFE001
C225D91A1BA4438" to 128,1
970 stchr "FFAAD4E8F0E8D4AA" to 32,1
980 scod 0,0:scod 1,4:scol 0,14:scol 1,7
990 scod 12,22:scol 13,14:scod 12,8
1000 scol 12,8:cls 32:return
1010 data "<<Kinta.>>","(TECHPOLI)"
1020 data "[ProPoche]","(SORD M.5)","'Basic-G '"
```


〈ウニウニ会話シリーズ〉「きのうパン作った」「え〜、パンツ食ったの？　味は？」「うん、おいしかったよ」（群馬県・ZOOchan）☆よくある会話だね。もっとウニウニしてほしいなー。2カラグラム☆

●MZ-700のキャラクタ使いがユニーク！

SAVER（セイバー）

FOR MZ-700シリーズ

Hu-BASIC

標準打ちこみタイム40分

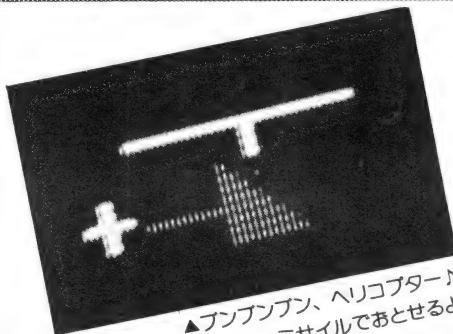
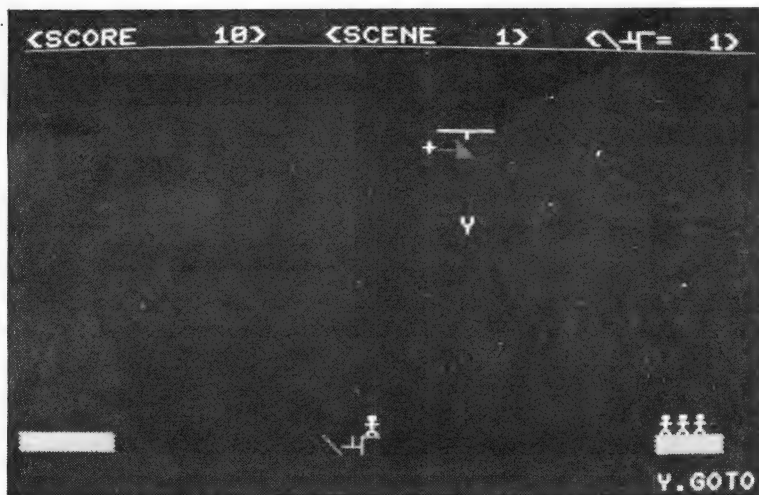
BY 後藤 靖

また自己紹介ですかぁ〜？

2月現在、高1で15歳。3月18日生まれ。B型。うお座のとり年です。趣味はパソコンの他に音楽とスケボー。あと、キーボードでチューリップを弾いたりもします。メリーさんの羊も弾けるぜ!!

いろいろ教えてくれるよ！

▲ブンブンブン、ヘリコプター♪ ミサイルでおとせるよ

MZ-700の最大の欠点はグラフィック面だけど、逆にそういう制約のなかでテクニックとアイデアを凝らすのが、またおもしろいのだ。Vol.5の『ソーダボーイ』(末松賢司・作)なんかは、カラフルでよかったな。

この『SAVER（セイバー）』は、カラフルじゃないけど、キャラクタのおもしろさではピカ1。32ページの『けんぽお』と似たような、そしてそれ以上の楽しさがある。

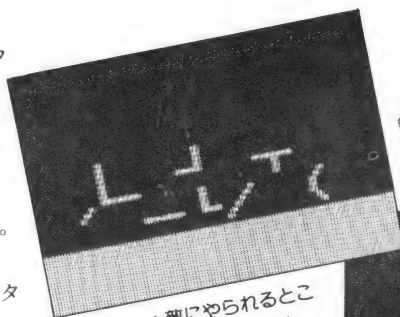
MZ-700 のユーザーは、ぜひこのゲームのキャラクタ使いを勉強してほしいな。

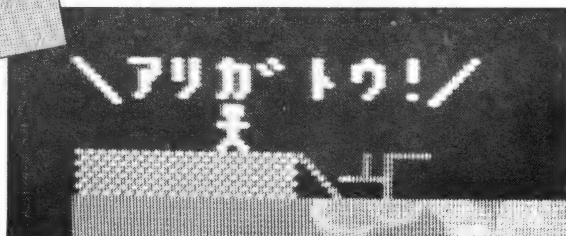
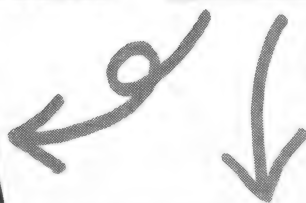
それから、適当な場面でチョコッとセリフをPRINTするだけで、ゲームがグンと生きてくるということも、このゲームは教えてくれる。

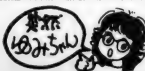
面が進むたびにますます楽しいぞ！

左右のカーソルキーで、船を動かし、右岸で救助を待つ人たちを左岸に無事届けるのがゲームの目的だ。

船を右側の岸につければ、自動的に人が乗りこんでくる。ただし、1回に1人だけ。乗りこんできたら、いそいで左の岸へ向かおう。上空をパラパラ

▲ただいま、人1人救出中。いそげ、いそげ、顔の出ないうちに……

▲敵にやられるとこうなる。いかにも、バクハツ!! という感じ

＼アリガトウ！／

▲無事、救出を終えると、ていねいにもお礼を言ってくれる。こんなセリフをひとつ入れるだけで、ずいぶんおもしろさがちがう

〈SAVER〉ぐずぐずしていると、にこちゃんマークがやってきて、右の岸にもどされちゃう。ゆみは何度も岸にもどされちゃいました。三面になると魚雷が海を汚して、そこに行くと死んじゃうから気をつけてネ！

CROSSING ATTACK

```
10 CLS:WIDTH 80:COLOR 7,0:SCREEN 1:RANDO
MIZE TIME
20 H=0
30 GOSUB 460
40 S=0:SP=0:M=4:X1=60:Y1=50
50 CLS
60 LINE(3,9)-(120,90),4,B
70 PSET(X1,12),6:PSET(6,Y1),6
80 XX1=X1:YY1=Y1
90 X=INT(RND(1)*110+7):Y=INT(RND(1)*75+1
3)
100 PSET(X,Y),5:XX=X:YY=Y
110 GOSUB 410
120 LINE(3,9)-(120,90),4,B
130 PSET(X1,12),6:PSET(6,Y1),6
140 FOR J=0 TO 2:FOR I=82 TO 30 STEP -2:
SOUND I,2:SOUND 0,1:NEXT:NEXT
150 OUT 48,127:K=INP(49)
160 IF K=&HEF OR K=&HEA THEN X1=X1-1:YY1
=0:GOTO 250
170 IF K=&HBF OR K=&HBA THEN X1=X1+1:YY1
=0:GOTO 250
180 IF K=&HFE OR K=&HAE THEN Y1=Y1-1:XX1
=0:GOTO 250
190 IF K=&HFB OR K=&HAB THEN Y1=Y1+1:XX1
=0:GOTO 250
200 IF K=&HEE THEN X1=X1-1:Y1=Y1-1:GOTO
250
210 IF K=&HEB THEN X1=X1-1:Y1=Y1+1:GOTO
250
220 IF K=&HBE THEN X1=X1+1:Y1=Y1-1:GOTO
250
230 IF K=&HBB THEN X1=X1+1:Y1=Y1+1:GOTO
250
240 IF K=&H7F THEN GOTO 290 ELSE 310
250 IF X1<7 THEN X1=116 ELSE IF X1>116 T
HEN X1=7
260 IF Y1<13 THEN Y1=86 ELSE IF Y1>86 TH
EN Y1=13
270 PSET(X1,12),6:PSET(6,Y1),6:PRESET(XX
1,12):PRESET(6,YY1):XX1=X1:YY1=Y1
280 GOTO 310
290 LINE(X1,12)-(X1,87),6:LINE(6,Y1)-(11
7,Y1),6:SOUND 82,5:LINE(X1,12)-(X1,87),0
:LINE(6,Y1)-(117,Y1),0:PSET(X1,12),6:PSE
T(6,Y1),6
300 IF X1=X AND Y1=Y THEN FOR I=2 TO 10
STEP 2:CIRCLE(X,Y),I,INT(RND(1)*7+1):SOU
ND 40-I*2,2:SOUND 0,1:NEXT:FOR I=2 TO 10
 STEP 2:CIRCLE(X,Y),I,0:SP=INT(RND(1)*50
+1):NEXT:S=S+SP:GOSUB 440:GOTO 90 ELSE 3
10
310 IF RND(1)*5<1 THEN 370
320 X=X+INT(RND(1)*3-1):Y=Y+INT(RND(1)*3
-1)
330 IF X<8 THEN X=115 ELSE IF X>115 THEN
 X=8
340 IF Y<14 THEN Y=85 ELSE IF Y>85 THEN
Y=14
350 PSET(X,Y),5:PRESET(XX,YY):XX=X:YY=Y
360 GOTO 150
370 IF RND(1)<.5 THEN XL=INT(RND(1)*110+
7):YL=12 ELSE XL=6:YL=INT(RND(1)*74+13)
380 LINE(X,Y)-(XL,YL),5:SOUND 50,2:LINE(
X,Y)-(XL,YL),0:PSET(X,Y),5
390 IF XL=X1 OR YL=Y1 THEN FOR I=2 TO 10
 STEP 2:CIRCLE(X1,12),I,INT(RND(1)*7+1):
CIRCLE(6,Y1),I,INT(RND(1)*7+1):SOUND 82-
I,3:SOUND 0,1:NEXT:FOR I=2 TO 10 STEP 2:
CIRCLE(X1,12),I,0:CIRCLE(6,Y1),I,0:NEXT:
M=M-1 ELSE 150
400 IF M THEN GOSUB 420:GOTO 120 ELSE 60
0
410 LOCATE 64,3:PRINT CHR$(249);"HIGH SC
ORE";:LOCATE 66,4:PRINT CHR$(251);USING"
#####0";H;
420 LOCATE 63,13:PRINT CHR$(254);"CROSSE
R LEFT";:LOCATE 70,14:PRINT CHR$(251);M;
430 LOCATE 64,8:PRINT CHR$(253);"YOUR SC
ORE";:LOCATE 66,9:PRINT CHR$(255);USING"
#####0";S;
440 LOCATE 65,18:PRINT CHR$(252);"NOW  G
ET";:LOCATE 66,19:PRINT CHR$(252);"POINT
S";:LOCATE 68,20:PRINT CHR$(249);USING"#
#0";SP;
450 RETURN
460 COLOR 6:LOCATE 26,2:PRINT "♥ ORIGINA
L PROGRAM NUMBER 8 ♥";
470 COLOR INT(RND(1)*7+1)
480 LOCATE 11,4:PRINT "▟▙ ■▙ ▟▙ ▟▙ ◢
◥ ▀▀ ◣ ■ ▟▙      ▟▙ ▀▀ ▀▀ ▟▙ ▟▙
■ ◤";
490 LOCATE 11,5:PRINT "■   ■◢ ■ ■ ▬◣ ◥
▬◣ ■ ■◣■ ■▬     ■▬■ ■   ■ ■▬■ ■
■";
500 LOCATE 11,6:PRINT "◥◢ ■ ◣ ◥◢ ◥◢ ◥
◢ ▄▄ ■ ■ ◥◢      ■ ■ ■   ■ ■ ■ ◥◢
■ ◣";
510 COLOR 5:LOCATE 33,8:PRINT "───── KEY
─────";
520 COLOR 6:LOCATE 18,9:PRINT "╭─╮";:LOC
ATE 18,10:PRINT "│8│";:LOCATE 18,11:PRIN
T"╰┬╯";
530 LOCATE 19,12:PRINT "│";:LOCATE 19,14
:PRINT"■";
540 LOCATE 19,16:PRINT "│";:LOCATE 18,17
:PRINT "╭┴╮";:LOCATE 18,18:PRINT "│2│";:
LOCATE 18,19:PRINT "╰─╯";
550 LOCATE 40,11:PRINT"╭─╮      ╭─╮";:LOC
ATE 40,12:PRINT"│4├─ ■ ─┤6│";:LOCATE 40,
13:PRINT"╰─╯      ╰─╯";
560 LOCATE 36,16:PRINT"╭────────╮";:LOCAT
E 36,17:PRINT"│ SPACE │ ─── BEAM";:LOCA
TE 36,18:PRINT"╰────────╯";
570 LOCATE 45,20:PRINT" ♠ PROGRAMMING  B
Y  MIO ♠";
580 COLOR 2:LOCATE 26,22:PRINT"PUSH [ RE
TURN ] KEY TO START";
590 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE
590
600 FOR J=4 TO 2 STEP -1:FOR I=82 TO 40
STEP -2:SOUND I,J:NEXT:NEXT
610 CLS
620 COLOR INT(RND(1)*7+1):LOCATE 15,3:PR
INT"▟▙ ▟▙ ◣◢ ■▀        ▟▙ ◣◢
■▀  ■▙";:LOCATE 15,4:PRINT"■▬ ■▬■ ■
│■ ■▀       ■ ■ ■ ■ ■▀   ■◢";:LOCA
TE 15,5:PRINT"◥◢ ■ ■ ■ ■ ■▁
◥◢  ◥◢ ■▁ ■◣";
630 IF S>H THEN H=S
640 COLOR 4:LOCATE 30,7:PRINT USING"HIGH
  SCORE  #####0";H
650 COLOR 6:LOCATE 30,9:PRINT USING"YOUR
  SCORE  #####0";S
660 IF H=0 OR S<>H THEN 700
670 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 10,12:PR
INT"▟▙ ▟▙ ◣■ ▟▙ ■▙ ▟▙ ▀▀ ■ ■ ■
▟▙ ▀▀ ▀▀ ▟▙ ◣■ ▟▙ ■";:LOCATE 10,13
:PRINT"■   ■ ■ ■◣■ ■▬ ■◢ ■▬■ ■  ■ ■ ■
  ■▬■ ■  ■ ■■◣■ ▬◣ ■";
680 LOCATE 10,14:PRINT"◥◢ ◥◢ ■ ■ ◥◢ ■
◣ ■ ■  ◥◢ ■▁ ■ ■ ■  ▄▄ ◥◢ ■ ◥
◢ ●";:NEXT
690 LOCATE 28,16:PRINT"YOU  MADE  HIGH S
CORE  !!";
700 LOCATE 23,20:PRINT "PUSH [ RETURN ]
KEY TO NEXT START";
710 IF INKEY$=CHR$(13)THEN CLS:GOTO 30 E
LSE 710
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉「焼肉、焼肉（焼きに行く）！」「それじゃ一僕は……鳥肉、鳥肉（取りに行く）！」（岩手県あっちょ虫）☆だじゃれがきいているね。でもウニっていない。よって2カラグラム☆

●時間がたつと固まるゴミがこにくらしい！

ゴミストップ

FOR JR-200

標準打ちこみタイム15分

今回、JR-200で適当なプログラムがないというので私の出番になってしまった。うーん、結構、この移植キツかった。ユーザー諸君！ いいプログラムを!!

BY でぶ大先生

むかしの傑作を、ゴッドハンド移植

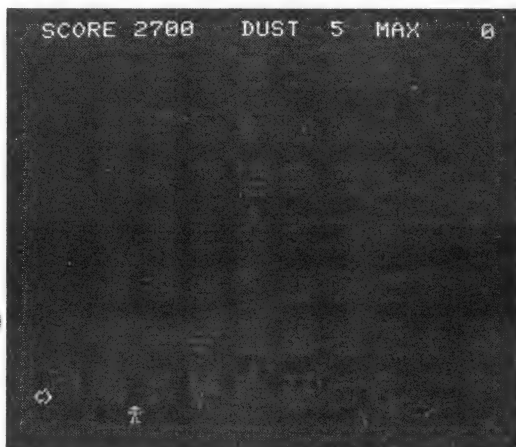
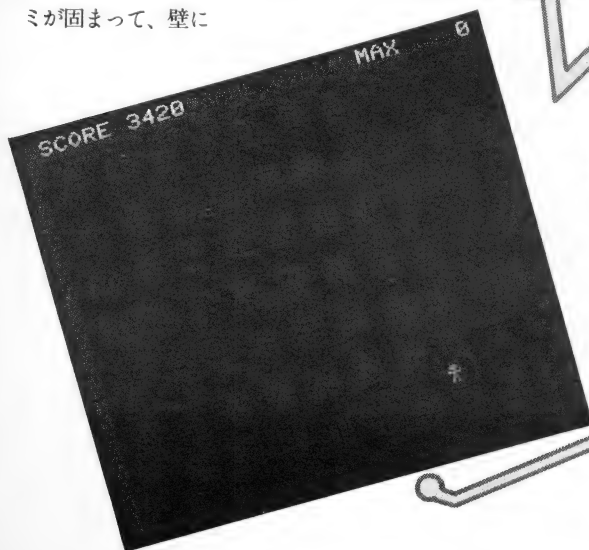
非常にむかしむかし、まだでぶ大先生が本誌テクノポリスの添削教室担当でしかなかったころ、お相手した懐しのゲームを、突然JR-200 にバージョンアップ移植したもの。

もともとは、異様にコストパフォーマンスの高い作品で、半画面にも満たない短いプログラムなんだけれど、まあJR-200だからということで、ちょっとキャラクタに凝ったりなんかして、このくらいになりました。

うかうかしてるとゴミが固まる!!

ゲームは簡単。古い火星人のようなキャラクタをカーソルキーで動かして、街のところどころに突然出現するゴミを取りまくるというもの。

ただそれだけならおもしろくもなんともないが、一定時間たつとゴミが固まって、壁になってしまう。つまり、道をふさいでしまうのだ。しかも、その固まるまでの時間はだんだんはやくなるので、どんどんムズくなっていく!!

それに見たところイージーそうに見えるけれど、目指すところへすばやくカーソルキーで移動すること自体が結構ムズくてねえ。

短いのに非常に遊べるゲームなのだ。チョロチョロッと打ちこんで、長いあいだ遊べる、でぶ大先生のほれこんだコストパフォーマンス最高のプログラムなんである。

■変数リスト
H……ハイスコア
V……V-RAMの先頭アドレス
S……スコア
D……ミスだったゴミの数
BX,BY……ゴミの座標
X,Y……自分の座標
B……ボーナス用カウンタ
T……タイムカウンタ
G……タイムカウントの最終値
N……ゴミの出現回数カウンタ
A$,B$,G$,H$……画面表示用のキャラクタ

■プログラムの説明
10〜 17 初期設定（グローバル）
20〜 40 初期設定（ローカル）
50〜170 画面を作る
180〜190 ゴミを1つ置く
200〜290 メインルーチン
300〜320 ゲームオーバールーチン
900〜1030 ユーザー定義キャラクタを設定するサブルーチン

■ところで
このプラグラムは、テクノポリス'83年4月号の添削教室で取りあげたプログラムをでぶ大先生が移植したもの。なにか文句のある人は「私が正しい」係まで。
（あっちゃん）

ゴミストップ

```
10 H=0:POKE 0,0:V=$C100:A$="!!"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"!!"
15 B$="!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
16 GOSUB 900
17 G$=CHR$($22):H$=CHR$($23)
20 RANDOMIZE:IF S>H THEN H=S
30 S=0:X=16:Y=11:D=0:C=60:B=0
40 N=0:COLOR 2,0,1
50 LOCATE 0,0:PRINT B$
55 LOCATE 0,1:PRINT B$
60 FOR I=2 TO 22
70 LOCATE 0,I:PRINT "!";SPC(30);"!";
80 NEXT
90 LOCATE 0,23:PRINT B$;
100 COLOR 7,,0:LOCATE 1,0:PRINT "SCORE     0";
110 LOCATE 14,0:PRINT "DUST  0";
120 LOCATE 23,0:PRINT "MAX";RIGHT$("     "+STR$(H),5)
130 COLOR 2,,1
140 FOR I=2 TO 29 STEP 3
150 FOR J=2 TO 22 STEP 3
160 LOCATE I,J:PRINT A$
170 NEXT:NEXT
180 BX=INT(RND(1)*28)+1:BY=INT(RND(1)*21)+2:IF PEEK(V+BX+BY*32)=1 THEN 180
190 COLOR 5,,1:LOCATE BX,BY:PRINT G$:N=N+1
200 FOR T=0 TO C:I=STICK(0):P=(I=28)-(I=29):Q=(I=31)-(I=30)
210 SOUND 477,1:IF PEEK(V+(Y+Q)*32+X+P)=1 THEN P=0:Q=0
220 LOCATE X,Y:COLOR 6,,1:PRINT " ";:X=X+P:Y=Y+Q:LOCATE X,Y:PRINT H$;
230 IF PEEK(V+BY*32+BX)<>3 THEN NEXT:BEEP:GOTO 270
240 BEEP 1:S=S+10:COLOR 7,,0:LOCATE 6,0:PRINT RIGHT$("     "+STR$(S),5)
250 BEEP 0:IF N=INT(N/10)*10 THEN B=B+1:S=S+B*100:C=INT(C*5/6)
260 GOTO 180
270 LOCATE BX,BY:COLOR 2,,1:PRINT "!":D=D+1:LOCATE 18,0
280 COLOR 7,,0:PRINT RIGHT$("  "+STR$(D),3);
290 IF D<15 THEN 180
300 LOCATE 11,0:COLOR 4,,0:PRINT "♥GAME OVER♥"
310 PICK A:IF A<>ASC("s") THEN 310
320 GOTO 20
900 REM ---- poke pattern ----
905 RESTORE 1000
910 FOR I=0 TO 31
920 READ D:POKE $C000+I,D
930 NEXT
940 RETURN
1000 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
1010 DATA $f6,$f6,$f6,$00,$de,$de,$de,$00
1020 DATA $00,$04,$2a,$52,$81,$81,$5a,$24
1030 DATA $38,$7c,$92,$fe,$10,$28,$28,$6c
```

➡したものを"たんぽろ"と呼んでいるそうです。やっぱ、きたなーい。でも、たまには、ばっちいのも載せなきゃ……きれいごとではすまされないのだ！ なんてネ♡ このウニには3カラグラム☆

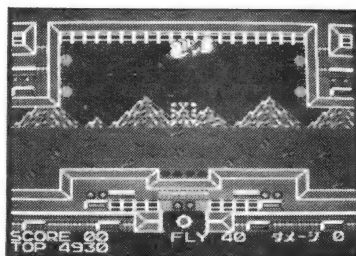
●アイデアたっぷり！ 本格派シューティングゲーム

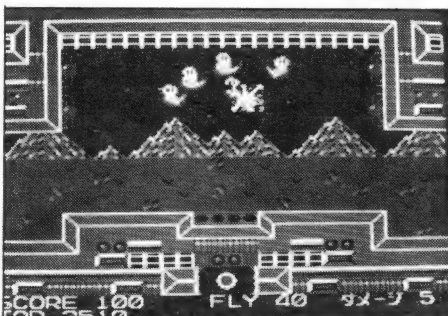
COSMO PLAZMA（コスモ プラズマ）

FOR ファミリーコンピュータ/C1 ファミリーベーシック

標準打ちこみタイム15分

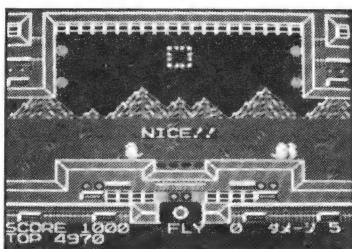
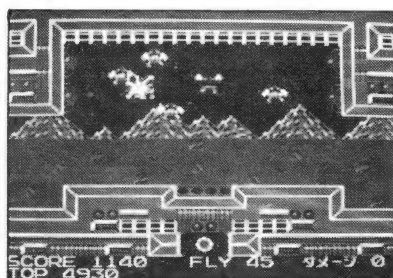
▼上からファイアボールがのそのそ出てきたぞ！ グフフ……

▼ビシュッ！ あるやっつけ方をすると隠れ流れ星が出る！

なある!! とみんなでしきりに感心した傑作。

やっぱし、ファミリーベーシックって、ファミリーコンピュータなんだなあ。これがファミコンのソフトだ、といわれたら（ある意味では正しいけどね）、なかには信じるやつもいるかもしれない、というくらい。

▼2面目のファイターフライ。ここが第1の難関だね。がんばれ！

▶FLYのところが0になれば1面クリア。ダメージが15になるとゲームオーバーだ。

5匹同時に…おっと秘密!!

コントローラーで、上下左右に照準をあやつり、コックピットのスクリーン上方からゾワゾワと出てくる2種類の敵を次々にやっつけていくゲームだ。

最初は、ちょっと動きののろいファイアボールが相手。1匹だけなら10点、2匹連続なら40点、3匹で90点、4匹で160点、5匹で250点の得点になる。このビームは性能がよくて、照準が目標に一部かかっていれば、ビビッとやっつけちゃうのでそこを利用しよう。

ミサイル発射はAボタン。2面目ではファイターフライが出てくるぞ。それにあることをすると流れ星が……。

■変数リスト
X,Y……照準の座標
K……キー入力用
O……発生した敵の数
G……やっつけた敵の数
P……ノルマ数
B……一撃でやっつけた敵の数
D……ダメージ
E……敵キャラの種類
C,N……パレットきりかえ用
H……ハイスコア
S……スコア

■プログラムの説明

行	内容
10〜 20	初期設定、パレット設定
40	スプライト定義
50	隠れキャラ（！）の動き設定
60〜 80	初期設定、画面作成
90	キー入力
100〜110	ミサイル発射、命中判定
120〜130	ミサイル命中処理
140〜150	隠れキャラ処理
160〜170	面クリア判定
180〜200	敵移動
210〜220	パレットきりかえ
230〜260	ゲームオーバー処理
270	各種数値表示ルーチン

COSMO PLAZMA

```
10 SPRITEON:PALETB 2,15,16,0
,22:PALETS 2,0,48,34,22
20 CLEAR &H77FF:CGSET1,1:CGE
N2:SPRITEON:PALETB 0,15,48,0
,30:PALETB 2,15,16,0,22:PALE
TS 2,0,48,34,22
40 DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)=CH
R$(147)+CHR$(146)+CHR$(145)+
CHR$(144):DEFSPRITE0,(3,1,0,
0,0)=CHR$(180)+CHR$(181)+CHR
$(182)+CHR$(183)
50 DEFMOVE(5)=SPRITE(12,6,1,
50,1,0)
```


<COSMO PLAZMA> 1面はファイアーボール、2面はファイターフライが上からどんどんやってくる。ファミコンだから、親近感を覚えたなあ〜。

```
60 VIEW:PLAY"T1Y1M1V14OØ:T2Y
3M1V15O2":GOTO 25Ø
7Ø PALETB Ø,15,48,Ø.22:S=Ø:P
=4Ø:N=1:E=Ø:ERA Ø,1,2,3,4,5:
PLAY":A3A3A3A3A5C3C5D8"
8Ø ERA Ø,1,2,3.4,5:PLAY":D3D
3B3B3B3B3B5D3D5E3E5":VIEW:LO
CATEØ,21:PRINT"SCORE
FLY      タメーシ    TOP":H;"Ø":X=
12Ø:Y=92:G=Ø:O=-5:E=1-E:GOSU
B 27Ø
9Ø K=STICK(Ø):X=X+((K=2)-(K=
1))*12:Y=Y+((K=8)-(K=4))*12:
X=X+((X>2ØØ)-(X<44))*12:Y=Y+
((Y>128)-(Y<34))*12:SPRITE1,
X,Y
1ØØ IF STRIG(Ø)<>8 THEN16Ø
11Ø PLAY"C3":SPRITE Ø,X,Y:FO
R I=Ø TO 4:IF ABS(X-XPOS(I))
>16 OR ABS(Y-YPOS(I))>16 THE
N13Ø
12Ø ERA I:B=B+1:PLAY"G3"
13Ø NEXT:IF B=Ø THEN16Ø
14Ø IF B=5 THEN S=S+2ØØ:POSI
TION 5,2ØØ,2Ø:MOVE 5
15Ø S=S+B*B:G=G+B:B=Ø:GOSUB
27Ø
16Ø SPRITEØ
17Ø IF (P-G)<1 THEN P=P+5:LO
CATE 11,12:PRINT"NICE!!":GOT
O8Ø
18Ø FOR I=Ø TO 4:IF MOVE(I)=
-1 THEN 2ØØ
19Ø DEF MOVE(I)=SPRITE (2+E*
3,4+RND(3),RND(5)+2+E,45,Ø,E
*2):POSITION I,RND(5Ø)+9Ø,37
:MOVE I:O=O+1
2ØØ NEXT:D=O-G:LOCATE 25,21:
PRINT D:IF D>14 THEN 24Ø
21Ø C=C+N:IF C=3 OR C=-1 THE
N N=N*-1:C=C+N
22Ø PALETB 2,47,48,Ø,6+C*16
23Ø PLAY "BØ":GOTO 9Ø
24Ø SPRITE 1:LOCATE 9,5:PRIN
T "GAME OVER":PALETB Ø,15,48
,6,22:IF H<S THEN H=S
25Ø LOCATE 9,6:PRINT "PUSH S
TART":PLAY"CØGØEØ":IF STRIG(
Ø)=1 THEN VIEW:GOTO7Ø
26Ø GOTO 25Ø
27Ø LOCATE5,21:PRINT S;"Ø";:
LOCATE16,21:PRINT P-G;" ":RE
TURN
```

＊80行のタメーシはダメージです。

COSMO PLAZMAのBG-グラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
1	L60	L70	M60	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	M60	L30	L60
2	H20	L40	M60	L40	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	H20	L40	M60	L40	H20
3	L60	M00	A60	L40	I72																			I62	L40	A60	L50	L60
4	M60	M60	M60	L40	G72					G52			G62				G52							G72	L40	M60	M60	M60
5	F50	F50	A60	L40	J12				G62		G62										G52			J02	L40	A60	F50	F50
6	G70	G70	M60	L40	I72														G62					I62	L40	M60	G70	G70
7	A10	A00	M60	L40	G72									G62										G72	L40	M60	A10	A00
8	L60	L60	L60	M00	J12		G62				G03	G13							G52		G03	G13		J02	L50	L60	L60	L60
9		G03	G23	G33	G13					G03	G23	G33	G13	G03	G13	G03	G13			G03	G23	G33	G13			G03	G23	G33
10	G03	G23	G23	G33	G33	G13	G03	G13	G03	G23	G23	G33	G33	G23	G33	G23	G43	G13	G03	G23	G23	G33	G33	G13	G03	G23	G23	G33
11	M71	M71	M71	M71	I41	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	G21	M71	M71	I41	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71
12	M71	I41	M71	M71	M71	M71	G21	I41	M71	M71	I41	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	I41	M71	G31	M71	M71	I41	M71	M71	I41	M71
13	M71	M71	M71	G31	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	I41	M71	G31	M71	I41	M71	M71	M71	I41	M71	M71	G21	M71	M71	G21	M71	I41
14	M71	M71	I41	M71	M71	M71	I41	M71	M71	G21	M71	M71	M71	M71	M71	M71	M71	G31	M71	M71	M71	M71	I41	M71	M71	I41	M71	M71
15	M71	G31	M71	M71	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	H10	H10	H10	H10	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	M71	M71	M71	M71
16	M71	M71	M71	M71	L40	M60	M60	M60	M60	M60	M60	L50	L60	L60	L60	L60	M00	M60	M60	M60	M60	M60	M60	L40	M71	M71	G21	M71
17	L60	L60	L60	L60	M00	M60	D42	D42	F51	F51	M60	M60	A62	A62	A62	A62	M60	M60	F51	F51	D42	D42	M60	L50	L60	L60	L60	L60
18	M60	M60	M60	M60	M60	M60	A12	A02	H21	H21	H20	H20	M72	D42	D42	M72	H20	H20	H21	H21	A12	A02	M60	M60	M60	M60	M60	M60
19	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	L30	L60	A50	B10	C10	D30	L60	L70	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50
20	A60	A10	A00	A60	A60	A60	A60	A10	A00	A60	L50	L60	A30	B40	D00	D10	L60	M00	A60	A10	A00	A60	A60	A60	A60	A10	A00	A60

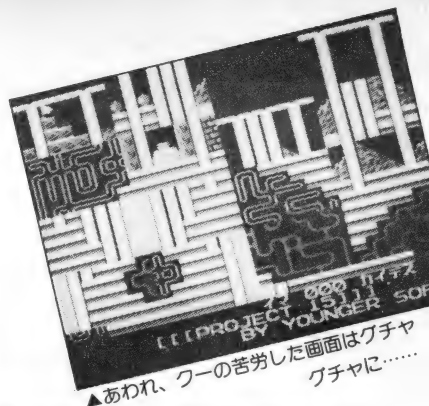
〈VOL・5アンケートについて〉特製テクポリ手帳を20名のみなさんに送ると書いておきながら、10名しか抽選発表しませんでした。許せ／　落ちつけ！　ちゃんと1月10日までに届いたハガキをばらまいて、かっこよく飛んだ10枚に決めました。

●BG-グラフィックで楽しむ15パズル

PROJECT 15（プロジェクト フィフティーン）

FOR ファミリーコンピュータ/C1

ファミリーベーシック

標準打ちこみタイム20分

▲あわれ、クーの苦労した画面はグチャグチャに……

上級では、35パズルになるのだ!!

まず、BG―グラフィックに何か描く（ただし、A０～D7までは使えない!!)。いちおう、ここではクーの特製画面を作ったので、とりあえず下のBGでも打ちこんでみて。

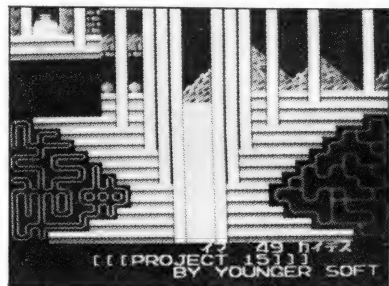
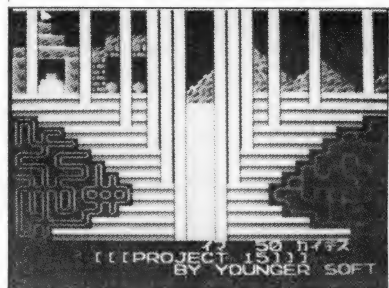
で、このプログラムをRUNさせるとレベルをきいてくるので、セレクトボタンであわせて、スタートボタンを押すと……BGがグチャグチャになっていくぞ。これがパズル作りなのだ。

適当なところでAボタンを押せば、画面のくずれがとまる。そこで✚ボタンで黒ピースを動かし、絵をもとどおりにするというパズルゲーム。つまり、BG―グラフィックの15パズルですね。

ハイスコアも残るぞ。[F1][F2][F3]でハイスコアを消すこともできる!!

BY 吉岡敏明

本名・吉岡敏明。
PN.次作期待のYOUNGER

写真をとってもらうのが面倒だったので似顔絵を送ります。(似てないけど)。それから、ポシェットNo.1を見てびっくりしました。背景がうまくかいてあるもんで……。でも、プログラムテクニックでは……（と思いこむYOUNGER)。

▲よしよしといいつつならべかえると……

▲完成!! 50手のハイスコアだ!!

PROJECT 15の BG-グラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0	E40	E10	E40	E40	E40	E10	E40	E40	E10	E40	E10	E10	E10	E40	E40	E10	E10	E10	E40	E10	E40	E40	E10	E40	E40	E40	E10	E40	0
1		E20	F70			E20			E20		E20	E20	E20			E20	E20	E20		E20			E20				E20		1
2		E20	H60			E20			E20		E20	E20	E20			E20	E20	E20		E20			E20				E20		2
3		E20	H60	H60		E20		F30	E20	F30	E20	E20	E20			E20	E20	E20		E20			E20				E20		3
4	H60	E20	H60	H60	H60	E20	F30	F30	E20	F30	E20	E20	E20			E20	E20	E20	G10	E20			E20				E20		4
5	H50	E20			H50	E20	F30		E20		E20	E20	E20			E20	E20	E20	G40	E20			E20	G10			E20		5
6	H50	E20	M10	M30	H50	E20	F30		E20		E20	E20	E20		G00	E20	E20	E20	G30	E20	G10	G00	E20	G40	G10		E20	G00	6
7	H50	E20	M20	M40	H50	E20	F30	H70	E20	H70	E20	E20	E20	G00	G20	E20	E20	E20	G20	E20	G20	G40	E20	G20	G20	G10	E20	G20	7
8	F50	F50	F50	F50	F50	E20	F50	F50	E20	F50	E20	E20	E20	G20	G20	E20	E20	E20	F50	E20	F50	F50	E20	F50	F50	F50	F50	F50	8
9	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	E20	F50	E20	E20	E20	L30	L70	E20	E20	E20	F50	E20	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	9
10	I60	I70	F50	F50	F50	F50	F50	F50	E20	F50	E20	E20	E20	L40	L40	E20	E20	E20	F50	E20	F50	F50	F50	F50	F50	F50	K70	L00	10
11	J20	J20	I60	J70	F50	F50	F50	F50	F50	F50	E20	E20	E20	L40	L40	E20	E20	E20	F50	F50	F50	F50	F50	F50	K70	K20	L20	K60	11
12	J50	J00	I50	J30	J70	F50	F50	F50	F50	F50	E20	E20	E20	L40	L40	E20	E20	E20	F50	F50	F50	F50	F50	K70	L20	L10	K20	K30	12
13	I60	J30	J10	I60	J30	J70	F50	F50	F50	F50	F50	E20	E20	L40	L40	E20	E20	F50	F50	F50	F50	F50	K70	L20	K70	L00	L10	K30	13
14	J00	J30	I70	J00	J30	I70	J40	F50	F50	F50	F50	E20	E20	L40	L40	E20	E20	F50	F50	F50	F50	K70	K30	K70	K30	L10	K20	L20	14
15	J60	I70	J20	I60	J30	J10	J20	J40	F50	F50	F50	E20	E20	L40	L40	E20	E20	F50	F50	F50	K70	K30	L10	L20	L10	L00	L10	L00	15
16	I60	I50	I50	I50	I70	I60	I50	I50	I70	F50	F50	F50	E20	L40	L40	E20	F50	F50	F50	K70	K10	K30	K70	K20	L00	L10	K20	L20	16
17	J20	J20	J20	J20	J20	J00	I50	I50	J10	F50	F50	F50	E20	L40	L40	E20	F50	F50	F50	L10	L00	L10	L20	K40	K00	K50	K10	L00	17
18	J20	J50	J20	J00	J10	I60	J10	J50	F50	F50	F50	F50	E20	L40	L40	E20	F50	F50	F50	F50	L10	K50	L00	K60	L10	K50	L00	K60	18
19	J20	I60	I50	J30	J30	J10	F50	F50	F50	F50	F50	F50	E20	L40	L40	E20	F50	F50	F50	F50	F50	F50	L10	K10	K50	K20	L20	K60	19
20	J00	J10	J50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	E20	L40	L40	E20	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	L10	K50	L20	20

〈PROJECT15〉へへへ……初級も、中級も上級もバッチリできたよ。あたりまえだよね。だってどれもこれも5～6回変わると、すぐAボタンを押して、直しはじめちゃうんだもん。クリアできてトーゼン！

■変数リスト
P(,)……コマの内容
A$……コマを消すキャラクタ
NE……動かした回数
PR……たてよこに並ぶこまの数（3×3、4×4…）
X,Y……黒ピースの位置
XX,YY……前回の黒ピースの位置
ID……コンピュータが動かすかプレイヤーが動かすか
KX,KY……1こまのたてとよこの長さ
TX……画面左の動かないキャラクタの厚さ
PO……POKEする番地
PX,PY……こまの中のキャラクタの座標を指定するのに使用
SY……ランクを選ぶ際の玉の位置を変えるのに使用
IN,BT……入力用

■プログラムの説明
10〜 60　初期設定
70〜120　こまをまぜる
130〜215　こまの移動
220　コンピュータがまぜているかの判断
230〜267　完成したか
270〜300　完成処理
310〜330　ゲームオーバー処理
340〜440　レベル設定

■自作BGを使う際の注意
このプログラムでは、自分の作ったBGグラフィックをパズルにできるんだけど、その場合注意しなければならないことがあるんだ。
まず第1に、キャラクタテーブルBのA0〜D7（上の4段）のグラフィックスをパズルに使うと、その部分が動いたときに空白になってしまうこと。
第2に、BGグラフィックの配色番号はキャラクタといっしょには移動しないこと。たとえば、青い山（配色番号0）が描いてあるこまを、となりに動かした場合、そこに赤いリンゴ（配色番号2）があったら山は赤くなってしまうのだ。以上の点を注意してね。　（くー）

PROJECT 15

```
10 CLEAR &H77FC:PLAY"T3Y1M0O
3":SPRITEON:CGEN3:CGSET1,2:K
EY1,"PO.&77FD,255"+CHR$(13)
20 KEY 2,"PO.&77FE,255"+CHR$
(13):KEY 3,"PO.&77FF,255"+CH
R$(13):NE=0:GOTO 340
30 VIEW:DIMP(PR,PR)
40 PP=0:FORPY=0TOPR:FORPX=0T
OPR:PP=PP+1:P(PX,PY)=PP:NEXT
:NEXT
50 LOCATE14,21:PRINT"ｲﾏ 000
ｶｲﾃｽ":LOCATE6,22:PRINT"[[[PR
OJECT 15]]]"
60 LOCATE12,23:PRINT"BY YOUN
GER SOFT";
70 X=RND(PR):Y=RND(PR):PO=&H
7800:FORPY=0TOKY-1:FORPX=0TO
KX-1
80 POKEPO,ASC(SCR$(X*KX+PX+T
X,Y*KY+PY)):PO=PO+1:LOCATEX*
KX+PX+TX,Y*KY+PY:PRINT" "::N
EXT:NEXT
90 ID=1:IN=RND(4)+1:IFIN=4TH
ENIN=8
100 IFIN=3THENIN=4
110 IFSTRIG(0)=8THENID=0:GOT
O130
120 GOTO140
130 IN=STICK(0):IFIN=0THEN13
0
140 XX=X:YY=Y
150 IFIN=1THENIFX<PR THENX=X
+1
160 IFIN=2THENIFX>0THENX=X-1

170 IFIN=4THENIFY<PR THENY=Y
+1
180 IFIN=8THENIFY>0THENY=Y-1

190 IF(XX=X)*(YY=Y)THENPLAY"
C7":PAUSE30:GOTO220
195 PX=0:PY=0:PLAY"C1"
200 LOCATEXX*KX+PX+TX,YY*KY+
PY:PRINTSCR$(X*KX+PX+TX,Y*KY
+PY):PX=PX+1:IF PX=KX THENPY
=PY+1:PX=0:IF PY=KY THEN 205

203 GOTO 200
205 PY=Y*KY
210 LOCATEX*KX+TX,PY:PRINTA$
:PY=PY+1:IF PY<>Y*KY+KY THEN
 210
215 SWAPP(X,Y),P(XX,YY)
220 IFID=1THEN90
230 NE=NE+1:LOCATE17,21:PRIN
TRIGHT$("  "+STR$(NE),3);
240 PP=0:PX=0:PY=0
245 PP=PP+1:IF P(PX,PY)=PP T
HEN 265
250 IF NE=200 THEN 310
260 GOTO130
265 PX=PX+1:IFPX=PR+1THENPY=
PY+1:PX=0:IFPY=PR+1 THEN270
267 GOTO 245
270 PO=&H7800:FORPY=0TOKY-1:
FORPX=0TOKX-1:LOCATEX*KX+PX+
TX,Y*KY+PY
280 PRINTCHR$(PEEK(PO));:PO=
PO+1:NEXT:NEXT:PLAY"G3RGGG7A
5GAG3RGGG7A5GAB8"
290 IFNE<PEEK(&H77FD+PR-3)TH
ENPOKE&H77FD+PR-3,NE
300 GOTO 320
310 BEEP:LOCATE9,7:PRINT"GAM
E  OVER"
320 IFSTRIG(0)<>1THEN320
330 RUN
340 SY=0:DEFSPRITE0,(0,0,0,0
,0)=CHR$(207)
350 CLS:LOCATE9,4:PRINT"[PRO
JECT  15]":LOCATE10,10
360 PRINT"ｼｮ":LOCATE10,13:PR
INT"ﾁｭｳ":LOCATE10,16:PRINT"ｼ
ｮｳ"
370 FOR I=0 TO2:LOCATE14,I*3
+10:PRINT"ｷｭｳ ";RIGHT$(STR$(
PEEK(&H77FD+I)),3);:NEXT
380 BT=STRIG(0):IFBT=2THENSY
=SY+1:PAUSE20:IFSY=3THENSY=0

390 IFBT=1THEN410
400 SPRITE0,88,103+SY*24:GOT
O380
410 SPRITE 0:ONSY+1GOTO420,4
30,440
420 A$="          ":PR=3:KX=7:K
Y=5:TX=0:GOTO30
430 A$="        ":PR=4:KX=5:KY=
4:TX=1:GOTO30
440 A$="      ":PR=5:KX=4:KY=3
:TX=2:GOTO30
```

＊50行のテはデ、360行のショウはジョウです。

ポシェット告知板　〈特製テクポリ手帳〉VOL・5のですよ〜（北海道）山田秀樹（岡山）難波洋司（北海道）島田圭一（大阪）米村康男（兵庫）西口嘉高（奈良）小堀完司（岩手）坂本克則（神奈川）上村隆（千葉）古屋祐樹（広島）赤松潤　以上10名です。

●1対1の2人用スペースウォー・ゲーム

スターファイト

FOR ファミリーコンピュータ/C1

ファミリーベーシック

標準打ちこみタイム15分

BY 椿 一成

マリオブラザーズが買えない腹いせに!!

カセットが高くなったので、マリオブラザーズが買えなかった。2人で同時に遊べるプログラムがほしかったのに……。仕方がない。こうなったら自分で……というわけでこのゲームです。

クルクルランドみたいな難しさ!!

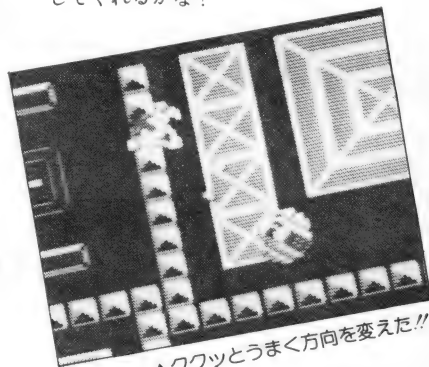
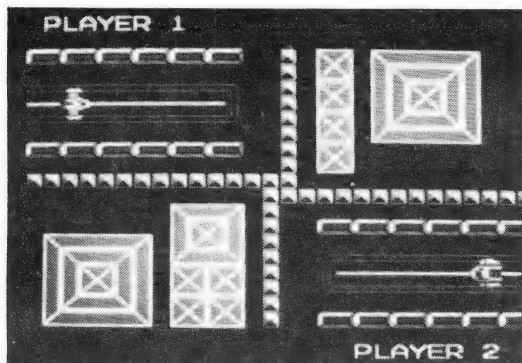
といっても、これはレッキとしたスペースファイトゲームです。クルクルランドみたいなのは、コントローラ操作のことなのだ。

2人で戦おう。コントローラの+ボタンの左右で、それぞれの向きに45°ずつ回転する。これで、相手に鼻先を向け、Aボタンでレーザー発射。

プレイヤー1は、スターシップを、プレイヤー2はスターキラーを動かすようになっている。

先に、相手を4回倒したほうが勝ち。

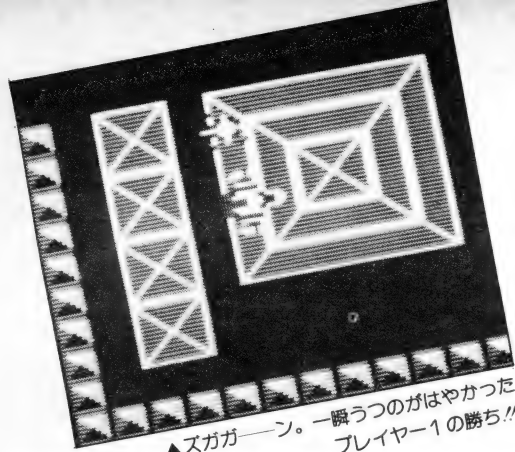
WINNER IS…と勝ったほうの名前を表示してくれる。

2人で同時に遊べるプログラムを送ってもらったのはこれがはじめて。マリオブラザーズの感激に近いものを、はっきりいって私も感じた。キミは感じてくれるかな？

▲左右から、プレイヤー1と2、見あっております

▲ククッとうまく方向を変えた!!

スターファイトのBC-グラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
0																													0
1		P	L	A	Y	E	R		1																				1
2																													2
3	A11	A01	A11	A01	A11	A01	A11	A01	A11	A01	A11	A01			F00		L30	L70		L30	L60	L60	L60	L60	L70				3
4															F00		L50	M00		L40	L30	L60	L60	L70	L40				4
5	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70			F00		L30	L70		L40	L40	L30	L70	L40	L40				5
6	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	J20			F00		L50	M00		L40	L40	L50	M00	L40	L40				6
7	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10			F00		L30	L70		L40	L50	L60	L60	M00	L40				7
8															F00		L50	M00		L50	L60	L60	L60	L60	M00				8
9	A11	A01	A11	A01	A11	A01	A11	A01	A11	A01	A11	A01			F00		L30	L70											9
10															F00		L50	M00											10
11	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00														11
12														F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	12
13									L30	L60	L60	L70		F00															13
14									L40	L30	L70	L40		F00			A12	A02	A12	A02	A12	A02	A12	A02	A12	A02	A12	A02	14
15		L30	L60	L60	L60	L60	L70		L40	L50	M00	L40		F00															15
16		L40	L30	L60	L60	L70	L40		L50	L60	L60	M00		F00			I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	16
17		L40	L40	L30	L70	L40	L40		L30	L70	L30	L70		F00			J20	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	K50	17
18		L40	L40	L50	M00	L40	L40		L50	M00	L50	M00		F00			J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	18
19		L40	L50	L60	L60	M00	L40		L30	L70	L30	L70		F00															19
20		L50	L60	L60	L60	L60	M00		L50	M00	L50	M00		F00			A12	A02	A12	A02	A12	A02	A12	A02	A12	A02	A12	A02	20

発行 ゆみちゃん 〈スターファイト〉相手を撃ち落とすゲーム。2人用なので、ゆみはクーとやりましたが完敗しました（乾杯！ なーんちゃって）。ファミコンのゲームが増えてきてうれしいなあ。

▲ズガガ――ン。一瞬うつのがはやかったプレイヤー1の勝ち!!

■変数リスト
X1,Y1……スターシップ座標
X2,Y2……スターキラー座標
I1……スターシップの移動方向
I2……スターキラーの移動方向
B……スターシップのやられた数
A……スターキラーのやられた数
S0,T0……スターシップキー入力用
S1,T1……スターキラーキー入力用

■プログラムの説明

行	内容
5～10	画面をかく
20～30	初期設定
40～60	ゲームスタート
70～100	スターシップ移動
110～145	スターキラー移動
150～165	スターシップレーザー発射、命中判断
170～190	スターキラーレーザー発射、命中判断
200～220	スターキラーがやられたときの処理
230～270	ゲームオーバー
300～330	スターシップがやられたときの処理

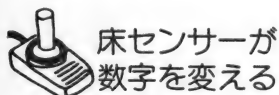
スターファイト

```
5 CGSET 1,1:SPRITE ON
10 PALETB 0,15,48,0,16:PALETB 1,15,48,0,22:PALETB 2,15,48,0,22:PALETB 3,15,48,0,22:VIEW
20 POSITION0,20,67:POSITION1,220,155:I1=3:I2=7
30 PLAY"O1T1M0V15Y3
40 LOCATE5,21:PRINT"PUSH START !":LOCATE18,22:PRINT"PLAYER 2";
50 IF STRIG(0)<>1 THEN 50
55 LOCATE5,21:PRINT"
   "
60 PLAY"O1B5A5G6G6G6B6O2C5"
70 S0=STICK(0):T0=STRIG(0)
80 IFS0=1THENI1=I1+1:IFI1>8THENI1=1
90 IFS0=2THENI1=I1-1:IFI1<1THENI1=8
100 X1=XPOS(0):Y1=YPOS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(9,I1,2,10,0,0):POSITION0,X1,Y1:MOVE0
110 S1=STICK(1):T1=STRIG(1)
120 IFS1=1THENI2=I2+1:IFI2>8THENI2=1
130 IFS1=2THENI2=I2-1:IFI2<1THENI2=8
140 X2=XPOS(1):Y2=YPOS(1):DEFMOVE(1)=SPRITE(8,I2,2,10,0,1):POSITION1,X2,Y2:MOVE1
145 PAUSE5
150 IFT0=8ANDMOVE(2)=0THENDEFMOVE(2)=SPRITE(12,I1,1,50,0,3):POSITION2,X1,Y1:PLAY"O4C0":MOVE2
160 IFMOVE(2)=-1ANDABS(XPOS(1)-XPOS(2))<10ANDABS(YPOS(1)-YPOS(2))<10THEN200
165 IF MOVE(2)=0 THEN ERA2
170 IFT1=8ANDMOVE(3)=0THENDEFMOVE(3)=SPRITE(12,I2,1,50,0,3):POSITION3,X2,Y2:PLAY"O4B0":MOVE3
180 IFMOVE(3)=-1ANDABS(XPOS(0)-XPOS(3))<10ANDABS(YPOS(0)-YPOS(3))<10THEN300
185 IF MOVE(3)=0 THEN ERA3
190 GOTO 70
200 ERA1:DEFMOVE(1)=SPRITE(10,I2,2,10,0,3):POSITION1,X2,Y2:MOVE1
210 PALETB 1,15,16,0,22:PALETB 2,15,16,0,15
220 PLAY"O4B1B1B1":PAUSE100:A=A+1:IFA<4THENPOSITION0,20,67:POSITION1,220,157:I1=3:I2=7:GOTO 60
230 LOCATE0,0:PRINT"WINNER IS PLAYER 1 !"
240 IF MOVE(0)=0ANDMOVE(1)=0ANDMOVE(2)=0ANDMOVE(3)=0THEN260
250 GOTO 230
260 PLAY"T1O3M1V5Y2O4C7O3B7A5G8":PLAY"A7G7F5E8D7E7F5G8O4C9D9C9"
270 A=0:B=0:GOTO 10
300 ERA0:DEFMOVE(0)=SPRITE(10,I1,2,10,0,3):POSITION0,X1,Y1:MOVE0
310 PALETB 1,15,16,0,15:PALETB 2,15,16,0,22
320 PLAY"O4B1B1B1":PAUSE100:B=B+1:IFB<4THENPOSITION0,20,67:POSITION1,220,157:I1=3:I2=7:GOTO 60
330 LOCATE0,21:PRINT"WINNER IS PLAYER 2 !";:GOTO 240
```

●デジタル車庫入れハノイの塔あわせパズル!?

ノーキーkun

FOR PB-100/110+増設RAM, PBファミリー

標準打ちこみタイム30分

床センサーが数字を変える

むかし、むかし、ノーキーくんの住んでいる町には、ある大金持ちがいました。

大金持ちは、20個のダイヤを倉のなかにしまっているというもっぱらのうわさです。しかし、その倉というのがどでかい金庫になっているとのこと。が、しかし、そこは金持ち、頭がよわい。番号はすべて7にあわせればよく、表にどうどうとそのナンバーをはってあるのだった。

さっそく行ってみたノーキーくんは、ちとがく然。床一面にセンサーがしきつめられ、そこを通ると番号が加算される、床センサー式ダイヤルだったのだ。しかも番号が7になると、そこには壁が現れ、通れなくなるのだ。うっかり歩きまわると、7と7つまり壁と壁のあいだにはさまれ、身動きとれなくなってしまうのであった……。

キミが動かすのは♣。4と6で左右に動き、表示されている数字をすべて7にしてしまおう。すべて7になると金庫があいて1面クリア。

ノーキーくんが数字にのって左右どちらかに動いてはじめて、数字が変わるのだ。また、7になるともうそこは通れなくなる。

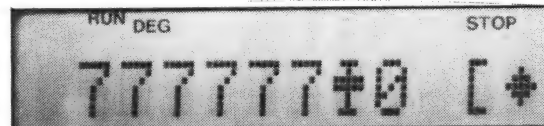
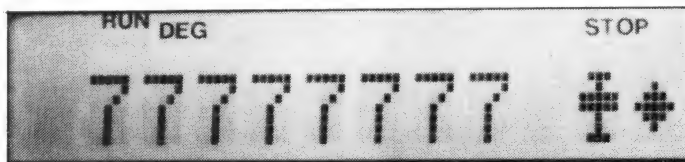
もう、どうしようもなくなったらGキーで自殺……。

Gを押すと、PBに、あなたはタコだとバカにされてしまうぞ。3回、Gを押したらゲームオーバーだ。

んでもって、このゲームはよくパズルゲームであるように、はじめる面の選択もできちゃう。ゲームオーバー時、Yでリプレイ、Nでおわりだけど、Kなら継続プレイなのだ。20面をおえると、デモが現れる。ノーキーくんとは仮の姿、実体はカブキおじさんだったのだ!

▲左からおそるおそる床をふみしめ入っていくと……

▲う〜ん、やっぱりこのへんで迷ってしまうなあ

▲そっか、そっか、こうこうのこう行けばいいわけね!

▲ルルルンルンっと。もうちょっとだい!

▲バッチリ。金庫があいて、ダイヤはわたしのものだ!!

■変数リスト
A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$……数字のパターン
I……面数
H……自分の位置
$……各面のパターン、ダイヤのまえのさく
J$,J……文字変数、数値変数転換用
Z,X……ループ用
K……ギブアップの回数
Z$……リプレイ入力用

■プログラムの説明
P0 メインルーチン
10〜 20 タイトル、初期設定
21〜 23 面の選択
25 各面のパターン設定
28〜 30 表示ルーチン
35 クリア判断
40〜 70 キー入力と移動処理
P1 各面のパターンデータ
P2 クリア処理
P3 ギブアップとゲームオーバー
P4 20面クリアのデモ

■チェックポイント
残りのステップは、まだ309ステップ残っているから面の追加ができるね。(PB-100+OR-1では36面が最高)。P.0の21行、22行、P2の35行の20の数値を自分の増やしたい面数に変えてから、P1に面データを追加しよう。P1のほかの面データと同じ形式になるように注意。また、行番号も必ず10ごとにつけること。
(たけちゃん)

〈ノーキーkun〉ゆみは1面しかやりませんでした。これは簡単ですが、さすが20面になると、難しいみたい。7と7にはさまれちゃうとだめなのに、はっと思ったら、はさまれて死んじゃうパターンが多いので、気をつけてね。

ノーキーkun

```
P0
 10 PRINT "* /-ｷ- k
    un *"
 20 VAC :A$="1":B$=
    "2":C$="3":D$="
    4":E$="5":F$="6
    ":G$="7"
 21 INPUT "MEN[1→20
    ]",I:IF I<1 THE
    N 21
 22 IF I>20 THEN 21
 23 I=I-1
 25 I=I+1:GOSUB #1
 28 PRINT "ROUND";I
 30 PRINT CSR 0;$;"
    [♦";CSR H;"ｷ";
 35 IF $=" 77777777
     ";GOSUB #2:GOT
    O 25
 40 IF KEY≠"4" THEN
     50
 41 IF H≥2;IF MID(H
    ,1)="7" THEN 50
 42 IF H=0 THEN 48
 44 IF H=9 THEN 48
 46 J$=MID(H+1,1):J
    =VAL(J$):$=MID(
    1,H)+A$(J)+MID(
    H+2)
 48 H=H-1:IF H<0;H=
    0
 50 IF KEY≠"6" THEN
     60
 51 IF H≤7;IF MID(H
    +2,1)="7" THEN
    60
 52 IF H=0 THEN 58
 54 IF H=9 THEN 58
 56 J$=MID(H+1,1):J
    =VAL(J$):$=MID(
    1,H)+A$(J)+MID(
    H+2)
 58 H=H+1:IF H>9;H=
    9
 60 IF KEY="6";GOSU
    B #3:GOTO 30
 70 GOTO 30
```

```
P1
  5 H=0:GOTO I*10
 10 $=" 12222222 ":
    RETURN
 20 $=" 61111116 ":
    RETURN
 30 $=" 11166111 ":
    RETURN
 40 $=" 61166116 ":
    RETURN
 50 $=" 00066000 ":
    RETURN
 60 $=" 01234567 ":
    RETURN
 70 $=" 12344321 ":
    RETURN
 80 $=" 65432466 ":
    RETURN
 90 $=" 12121212 ":
    RETURN
100 $=" 23232323 ":
    RETURN
110 $=" 54321026 ":
    RETURN
120 $=" 21234560 ":
    RETURN
130 $=" 01234566 ":
    RETURN
140 $=" 11223346 ":
    RETURN
150 $=" 32123456 ":
    RETURN
160 $=" 02466420 ":
    RETURN
170 $=" 43211234 ":
    RETURN
180 $=" 12541254 ":
    RETURN
190 $=" 43245234 ":
    RETURN
200 $=" 12341234 ":
    RETURN
```

```
P2
  5 FOR Z=0 TO 150:
    NEXT Z
 10 $="[]1i,. ":FOR
     Z=1 TO 7:PRINT
     CSR 10;MID(Z,1
    );:FOR X=0 TO 1
    0:NEXT X
 20 NEXT Z:FOR Z=H
    TO 10:PRINT CSR
     Z;"ｷ";:NEXT Z:
    FOR Z=H TO 9
 30 PRINT CSR Z;" "
    ;:NEXT Z:FOR Z=
    0 TO 150:NEXT Z
 35 IF I=20 THEN #4
 40 PRINT :PRINT "N
    EXT ROOM !!":RE
    TURN
```

```
P3
  5 GOSUB #1:PRINT
    :PRINT "You are
     TACO"
 10 PRINT "ROUND";I
    :K=K+1:IF K<3;R
    ETURN
 20 PRINT " Game Ov
    er"
 30 INPUT "REPLAY[K
    YN]",Z$:IF Z$="
    Y" THEN #0
 40 IF Z$="N";PRINT
     " Good By !!":
    END
 50 IF Z$="K";K=-1:
    PRINT "KEIZOKU
    PLAY":GOTO 10
 60 GOTO 30
```

```
P4
 10 FOR Z=10 TO 0 S
    TEP -1:PRINT CS
    R Z;"ｷ ";:FOR X
    =0 TO 20:NEXT X
    :NEXT Z
 20 $="<Very Good!"
    :FOR Z=1 TO 11:
    PRINT CSR Z;"<"
    ;:NEXT Z
 30 FOR Z=1 TO 11:P
    RINT CSR Z;MID(
    Z,1);:NEXT Z:ST
    OP
 40 PRINT :PRINT "
    Good Luck!";
```

ポシェット告知板 〈No.1アンケート当選者発表！〉抽選は、全部のはがきを、あっちゃん、クー、パンプ、エイキチ、たけちゃん、ゆみの6人に配って、同じ都道府県がペアになったら出して……ゆみの手持ちが20枚になったところでストップ。名付けて〝都道府県➡

●ポシェット初！ PBロールプレイング

THE FIGHTER（ザ ファイター）

FOR PB-100/110＋増設RAM, PBファミリー

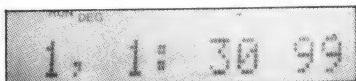
標準打ちこみタイム30分

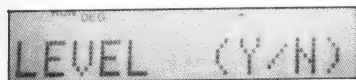
案外、民間人ではじめての30グラム未満だったりして

できるだけEXEキーを使わずにすませ、スピード感をそこなわないようにしたつもり。ところで、ぼく、前回40グラムなので今回30グラム以上だと大臣……。今まで民間人で30グラム以下の人はいなかったから、うふ。

BY 高井直人

敵と戦いながら、HOLEを探せ

1, 1: 30 99

▲基本画面。左端から、縦座標、横座標、持ち金、体力を数字で表している。常に座標で自分の位置を確かめよう

LEVEL (Y/N)

▲前(2)を見ると、LEVEL（平地）と出た。じっとしていてもしかたない。行ってみよう。で、Yキー

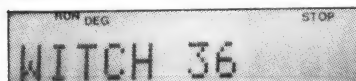
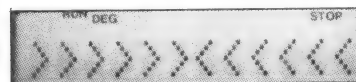
WITCH 36

▲WITCH（魔女）と遭遇。相手の体力は36。たいして強くなさそうだ。弱い相手にゃ強いボク

Fig Tal Run

▲左から、「戦う」「話しあう」「逃げる」。この3つの頭文字がコマンドだ。相手は弱いんだもん、もちろんF

▲ビビビッ、戦闘中。ザザンザッザッザンザザッ、なんて口ずさんでるヒマもなくすぐに結果が出てくる

キミは異次元の世界に入りこみ、自分の力しか頼ることができなくなってしまった。いやあ、よくあること、よくあること。

自分の世界に帰るためには、どこかにあるHOLE（ホール）へ入らなければならない。

次々と襲ってくる敵を倒して、金を70までまずためること。CITY（シティ）に行けば、金70とひきかえにHOLE（ホール）のある場所を教えてくれるのだ。

そいつを知れば、こっちのもの。もう、泥沼の戦いはもうすぐ終わりに近づいたのだ。

遊び方はロールプレインキャベツだから、なかなか複雑。

まず、ふつうの状態では、2468でその方向を見ることができる。その方向に進みたいときは、Yキー。Nなら移動しないことになる。

5を押してから、Iなら、HOLEへ入る（ただしHOLEでないのにこうすると体力がマイナス50)。5のあとにHなら、CITYで金70と引きかえにHOLEの座標をきく。5を押してRなら、体息。How？ときいてくるので、休みたい日数を入力すれば、その日数×5だけ体力が増え、金は日数分減るのだ。

1を押してY。CITYを見つけたけどお金がなりないときに押そう。この場合、Nはナンセンス。

戦闘時はFがファイト、Tがトーク（話しあい)、Rでラン（逃げろー!!）。

MY 81:HIS 13

▲戦闘中のデータ。左（MY）が自分の体力、右（HIS）が相手の体力。どうやら、圧倒的に優勢のようだ

CITY (Y/N)

▲CITYを見つけた。金はたんまりあるし、もはやこの勝負は私のものだな。もちろんYキー！

In Hear Rest

▲5を押して、メニューを出す。とにかくHOLEのありかを聞き出すのだ。どうだ、教えろ！ Hキー

3, 2

▲ほうほ。HOLEは（3,2）とな。う～ん、この近所じゃないか。やっぱり、そうだと思ったんだ

GOOD 12 18 9

▲あがり。左があがり（GOOD）の表示。次の数字から、残りの攻撃力、財力と体力の総合評価。右端が全体の評価。ちぇっ

これが今話題の
ロールプレーンキャベツだ！
（早い話しがなーんも入っていないただのロールキャベツのことを、あっちゃんがこう名付けたのだ。）

これは
うまそ～
だっピ！

ポシェット告知板 ➡ばばぬき”なのだ。だから当選者の都道府県は全部違うのだ。ちなみに考えたのはゆみです。（よくこんなこと思いつくよ）さあゆみの手に残る20枚は!? 発表するで～っ!! キミの名前はあるかな？

■変数リスト
$……地図
I……ループ、乱数
J……乱数
G$……$への書き込み、KEY入力
N,O……地図作成用
L,M……HOLE座標
A,B……座標
C,D……移動用仮座標
V……自分の功撃力
P……自分の財力
Q……自分の体力
X……移動回数
E……地図読み出し用
H$……画面表示用
S……敵の財力
T……敵の攻撃力
R……敵の体力
U……逃走、話し合い成功確率
W……敵の攻撃力、体力の総合
Z……自分の攻撃力、体力の総合

■プログラムの説明
P０　初期設定
　1～ 3　タイトル、地図作成
　4～ 5　CITY決定
　6～ 7　HOLE決定
　8　初期設定
P１　メインルーチン
　1～ 8　通常時表示とキー入力判断
　9～12　地形判定
　13～16　地形表示とキー入力判断
　30～33　メニュー表示とキー入力判断
　34～36　体力処理、画面クリア
　37～38　成功
P２　戦闘ルーチン
　1　CITY判断
　2　遭遇判断
　3～ 8　遭遇者決定
　9　遭遇者表示
　10～12　戦闘表示とキー入力
　13～16　データ修正
　15～19　戦闘
　20～21　勝負判定、データ修正
　22～23　持ち金修正、メイン復帰
P３　ゲームオーバー
P４　タイムループ

■チェックポイント
　ロールプレイングゲームだが、PB-100でここまで出来ればなかなかである。地形表示で、PBのキャラクターの多さを生かして、下のリストのようにしてみてはどうかな。　（たけちゃん）

THE FIGHTER

```
P0
   1 PRINT "THE FIGH
     TER";:$="1":FOR
      I=2 TO 30
   2 J=INT (RAN#*30)
     :G$="5":IF J<23
     ;G$="3":IF J<14
     ;G$="1"
   3 $=$+G$:NEXT I
   4 I=INT (RAN#*27)
     +2:IF I≥24;IF I
     ≤25 THEN 4
   5 $=MID(1,I-1)+"6
     "+MID(I+1,30-I)
     :N=I
   6 L=INT (RAN#*2)+
     2:M=INT (RAN#*5
     )+1:IF L*M*2-L=
     N THEN 6
   7 N=L*M*2-L:$=MID
     (1,N-1)+"0"+MID
     (N+1,30-N):A=2:
     B=1:C=2:D=1
   8 V=10:P=30:Q=99:
     X=0:GOTO #1

P1
   1 PRINT CSR 0;A/2
     ;",";B/2+.5;":"
     ;P;Q;:G$=KEY:IF
      Q≤0 THEN #3
   2 IF G$="" THEN 1
   3 IF G$="8";IF A≤
     6;C=A+2:GOTO 9
   4 IF G$="4";IF B≥
     3;D=B-2:GOTO 9
   5 IF G$="6";IF B≤
     11;D=B+2:GOTO 9
   6 IF G$="2";IF A≥
     4;C=A-2:GOTO 9
   7 IF G$="5";GOTO
     30
   8 IF G$≠"1" THEN
     1
   9 E=C*D/2:O=E:IF
     E≥33;O=8:IF E≥3
     6;O=16:IF E≥39;
     O=17:IF E≥44;O=
     19
  10 IF E=52;O=23
  11 G$=MID(O,1):N=V
     AL(G$):H$="LEVE
     L "
  12 IF N≥3;H$="FORE
     ST":IF N≥5;H$="
     UPLAND":IF N=6;
     H$="CITY  "
  13 PRINT CSR 0;H$;
     " (Y/N)";:G$=KE
     Y:IF G$="" THEN
      13
  14 IF G$="Y";A=C:B
     =D:X=X+1:GOTO #
     2
  15 IF G$="N";C=A:D
     =B:PRINT :GOTO
     1
  16 GOTO 13
  30 PRINT CSR 0;"In
      Hear Rest";:G$
     =KEY:IF G$="" T
     HEN 30
  31 IF G$="I";Q=Q-5
     0:IF N=0;PRINT
     :P=P+INT ((Q+50
     )/5):GOTO 37
  32 IF G$="R";PRINT
      :INPUT "How",I
     :IF P≥I;P=P-I:Q
     =Q+I*5
  33 IF G$="H";IF N=
     6;IF P≥70;P=P-7
     0:PRINT :PRINT
     L;",";M;:GOSUB
     #4
  34 IF Q>99;Q=99
  35 IF Q≤0 THEN #3
  36 PRINT :GOTO 1
  37 PRINT "GOOD";V;
     P;:IF X<50;PRIN
     T INT (X/5):GOT
     O #0
  38 PRINT " x":GOTO
      #0

P2
   1 IF N=6 THEN 23
   2 IF 8-N>RAN#*10
     THEN 23
   3 E=1+N+INT (RAN#
     *5):H$="PRIEST"
     :S=30:T=41:R=99
     :U=5
   4 IF E≤9;H$="SOLD
     IER":S=25:T=36:
     R=80:U=3
   5 IF E≤7;H$="FIEN
     D":S=30:T=31:R=
     80:U=2
   6 IF E≤6;H$="WITC
     H":S=20:T=26:R=
     70:U=4
   7 IF E≤4;H$="SNAK
     E":S=0:T=11:R=5
     0:U=6
   8 IF E≤3;H$="FARM
     ER":S=7:T=16:R=
     60:U=4
   9 T=INT (RAN#*T)+
     10:R=INT ((R+RA
     N#*R)/2):PRINT
     :PRINT H$;R;:GO
     SUB #4
  10 PRINT CSR 0;"Fi
     g Tal Run ";:G$
     =KEY:IF G$="" T
     HEN 10
  11 IF G$="T";IF E≠
     4;IF U>RAN#*10
     THEN 23
  12 IF G$="R";IF U<
     RAN#*10 THEN 23
  13 W=T:IF T>R;W=R
  14 Z=V:IF V>Q;Z=Q
  15 Q=Q-INT (RAN#*W
     ):IF G$≠"F" THE
     N 18
  16 R=R-RND(RAN#*Z,
     -1):FOR I=0 TO
     5:J=11-I
  17 PRINT CSR I;">"
     ;CSR J;"<";:NEX
     T I:FOR I=0 TO
     8:NEXT I
  18 PRINT :PRINT "M
     Y";Q;":HIS";R;:
     GOSUB #4
  19 IF Q≤0 THEN #3
  20 IF R≤0;P=P+S:V=
     V+RND(E/3,-1):G
     OTO 22
  21 GOTO 10
  22 IF P>99;P=99
  23 PRINT :GOTO #1

P3
   1 PRINT :PRINT "O
     VER!";V;P:GOTO
     #0

P4
5963 FOR I=0 TO 80:N
     EXT I:RETURN
```

●チェックポイント用リスト

```
P1
  11 G$=MID(O,1):N=V
     AL(G$):H$="____
     __"
  12 IF N≥3;H$="↑↑↑↑
     ↑↑":IF N≥5;H$="
     ▲▲▲▲▲▲":IF N=6;
     H$="[illegible]"
```

●PB-100ファミリー

●かるく、指と目のトレーニング!!

STAR SHIP（スターシップ）

FOR PB-100/110,PBファミリー

標準打ちこみタイム10分

短くって速いスクロール

作者いわく、「ただの単なるカーレースもどきのスクロールゲームです」。

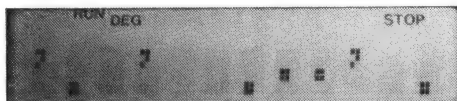
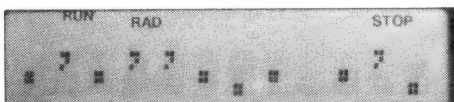
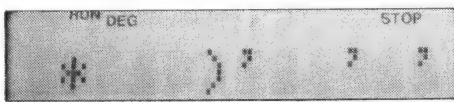
ごもっとも、でも増設RAM不要というのはうれしいし、デモや爆発シーンもなかなか。スピードもまあまあ。

RUNするとタイトル、ハイスコア、ハイスコアラーが表示され、画面左端に点が点滅しはじめる。これがキミの宇宙船だ。操作キーは[8]と[2]。

宇宙船は上下に3段階うごくことができるので、上なら[8]、下なら[2]を押せばいい。しばらくすると、隕石が現れるので、これにぶつからないようによけていこう。飛んだ距離がスコアになる。

宇宙船は全部で3隻。DEG、RAD、GRAと表示が移るにしたがって残りの数が減っていくことを示している。

プログラムが短いためか、スピード感があってなかなか楽しい。絶対よけられないという場面でもキーさばき次第でくぐりぬけられるので、やっているうちにだんだん夢中になってしまいそうな、シンプルゲームだ。

↗この位置にあるのがキミのスターシップ！

▲おおっ、はやいはやい！

▲だんだん隕石の数が増えてきたな〜。むんむんむずかしそ〜!!

▲ズゴーン。やられてしまった。破片となった、カッコが宇宙の彼方へ飛んでいく!!

BY かるき

ぼくは松本市島立のとある家に住みついた妖怪です

ただいま中学生に化けております。このプログラムはPBでもできるんだシリーズ第1作目。できるだけ短くて、とにかく速いもののを目標に作りました。

■変数リスト
I、B……ループ
H……ハイスコア
Q$……ハイスコアラーの名前
M$、N$、O$、M$(　)……宇宙船・隕石のキャラクタ
P$……スペース
C……スコア
G……宇宙船のやられた数
Y……宇宙船のY座標
$……宇宙空間
F$……キー入力
E……隕石の出現判定とY座標

■プログラムの説明

P0 10〜20 タイトルデモ
30〜40 初期設定
50 画面表示
60〜80 キー入力、判定
90 隕石衝突判断
100 隕石出現
110 隕石移動、得点加算
120〜130 爆発処理
140〜160 ミス
170〜190 ゲームオーバー
200〜220 リプレイ
P8 ループ

■チェックポイント

OR−1を使わずにできるゲームだね。隕石は、100行のIF RAN#＞．2＋C／1500の．2を大きくしたり1500を小さくすると難しくなるよ。（たけちゃん）

■参考

総合ライブラリー2「ジャンプの刑罰」「ロッククライミング」

STAR SHIP

```
P0
 10 PRINT :PRINT "*STAR SHIP*";:GOSUB #8
 20 PRINT " HI-SCORE";H;:GOSUB #8:PRINT " By ";Q$;:GOSUB #8
 30 M$=",":N$="･":O$="ﾞ":P$=" ":C=0:G=1:Y=1:MODE 4
 40 $="
    "
 50 PRINT :PRINT $;CSR 1;M$(Y);
 60 F$=KEY:IF F$="" THEN 90
 70 IF F$="8";Y=Y+1:IF Y>2;Y=2
 80 IF F$="2";Y=Y-1:IF Y<0;Y=0
 90 IF MID(3,1)=M$(Y) THEN 120
100 E=INT (RAN#*4):IF RAN#>.2+C/1500;E=3
110 $=MID(2,11)+M$(E):C=C+5:GOTO 50
120 PRINT CSR 0;"(*)";:FOR I=2 TO 10
130 PRINT CSR I;" )";CSR 0;" ";:FOR B=0 TO I↑2:NEXT B:NEXT I
140 PRINT :PRINT " Miss";C;"tin";:GOSUB #8
150 G=G+1:IF G>3 THEN 170
160 MODE G+3:GOTO 40
170 PRINT " GAME OVER";:GOSUB #8
180 PRINT "SCORE";C
190 IF H<C;H=C:PRINT " HI-SCORE!";:GOSUB #8:INPUT " NAME",Q$
200 PRINT CSR 0;"REPLAY(Y)?";:F$=KEY:IF F$="" THEN 200
210 IF F$="Y" THEN 10
220 PRINT :END

P8
 10 FOR I=0 TO 250:NEXT I:PRINT :RETURN
```

●心理的なかけひきでオーエス!! オーエス!!

T-GAME
(ティーゲーム)

FOR PC-1250/1251/1255

標準打ちこみタイム10分

最近、やっとカーソルプログラム完成のメドが立ちまして、うれしいかぎりです。それより先に、星占いのデータ落とししなきゃあ! 今回のプログラムで、彼女やライバルと戦ってみませんか?

BY 五月めい

相手を読む透視力が勝負のカギ

「つなひき」というより「かけひき」といったほうがいいくらい。このゲームは、2人で対決しあうものだけど、決して力技ではない。むしろ、超能力の戦いといっていいだろう。

両側にいるのが2人のプレーヤー。ステージの真中のしるしとして旗が立っている。

ニョロニョロってのが、つなだ。そのつなの中ほどにあるのが、つなの中央を示している。この直線を左右で引きあうのだけれど、力技でなければいったいなにか……。

このゲームは、INKEY $の特性を利用したもの。つまり、何かキーが1つだけ押されていれば読みこみ、2つ以上だと受けつけないということろ。もちろん何もキー入力がなければ、受けつけようがない。

そこで、2人のプレイヤーは相手に見られないようにキーを押すふりをしたり、押してないように見せかけることになる。INKEY $に何か入っていればつなは左へ、何も入ってなければ右へいく。ん? どうなるんだって? ま、よく考えてみてください。時間切れ引分けもあるよ。

■変数リスト
Z$(0)……綱のもと
Z$( )…綱のキャラクタ
I……ループ、綱の位置
Z……タイム、ループ
Y$……キー入力用

■プログラムの説明
10〜50・70 初期設定
60 タイトル
80〜170 メインループ
90 綱表示
100〜130 人・旗表示
140〜160 キー入力処理
180〜200 "ヒキワケ"表示
210〜220 "ミギ"表示
230〜240 "ヒダリ"表示
250 "ノカチ"表示
260 再ゲーム入力待ち

■チェックポイント
20行の"〜"の入力の仕方は、リザーブ機能を使って、Aのキーにてきとうなコマンドをリザーブして、Zキーに1250ならPOKE &C001, &4D。1251ならPOKE &B801, &4D。1255ならPOKE &A001, &4Dをリザーブする。PROをモードにして、SHIFT Z ENTERこれで、SHIFT A で"〜"は出てくるよ。(たけちゃん)

■参考
ASCII'82年8月号「玉押出ゲーム」

T-GAME

```
 10:"A" CLEAR : DIM Z$(2
    1)*21
 20:Z$(0)=" ~~~~~~~~~ ~~
    ~~~~~~~ "
 30:FOR I=1 TO 21
 40:Z$(I)= LEFT$ (Z$(0),
    I-1)+"-"+ RIGHT$ (Z$
    (0),21-I)
 50:NEXT I
 60:WAIT 100: PRINT "
    TSUNAHIKI 1255":
    WAIT 0: PRINT ""
 70:I=11
 80:FOR Z=1 TO 50
 90:PRINT " ";Z$(I)
100:CALL &11E0
110:POKE &F805,&40,&3F,&
    14,&24,&44
120:POKE &F84A,&40,&3F,&
    14,&24,&44
130:POKE &F837,&40,&40,&
    7F,&4E,&44
140:Y$= INKEY$
150:IF Y$="" LET I=I+1:
    IF I=22 GOTO 210
160:IF Y$<>"" LET I=I-1:
    IF I=0 GOTO 230
170:NEXT Z
180:POKE &F832,&3F,&44,&
    44,&44,&00,&0A,&0A,&
    7F,&0A,&0A
190:POKE &F872,&02,&3E,&
    42,&03,&04,&1E,&22,&
    42,&02,&06
200:GOTO 260
210:POKE &F82D,&02,&2A,&
    2A,&2A,&20,&0A,&0A,&
    7F,&0A,&0A,&01,&02,&
    01,&02,&00
220:GOTO 250
230:POKE &F828,&3F,&44,&
    44,&44,&00,&08,&44,&
    4A,&32,&1E,&01,&02,&
    01,&02,&00
240:POKE &F837,&0F,&00,&
    40,&20,&1F
250:POKE &F86D,&08,&09,&
    3E,&4A,&0A,&3E,&42,&
    02,&3F,&42,&00,&1E,&
    20,&40,&00
260:FOR Z=1 TO 10: NEXT
    Z: CALL &1D0D: GOTO
    60
```

*40行の最後は、21-I)です。

●ひえーっ!! ボケコンも進化したものじゃ

MISSILE（ミサイル） DEFEND（ディフェンド）

FOR PC-1350

標準打ちこみタイム40分

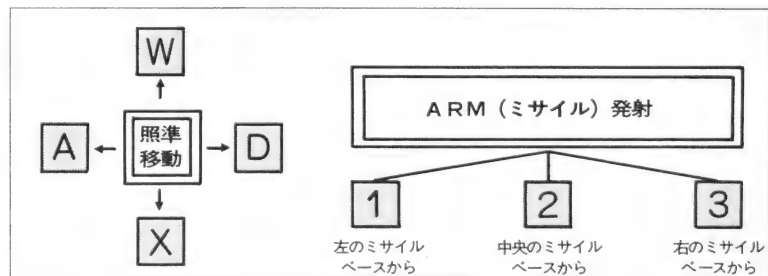
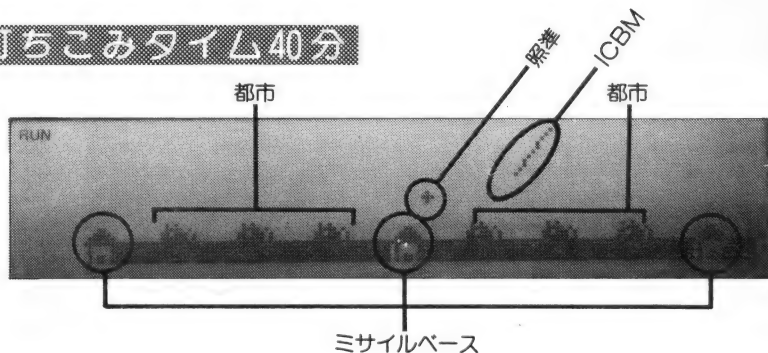
ポケコンでここまでやるとは……!!

ゲームセンターでボールをコロコロ動かして、地上都市を守って戦ったことはないかな。これは、あのゲームの楽しさをPC-1350で実現したものだ。

キミは、地上にある3台のミサイルベースの射撃人。RUNさせると使用キーの説明が出てくる。次にハイスコアと名前を表示して、ゲームがはじまる。

三角形の3つのベースは、ARM発射装置なのだ。今、第3次世界大戦の真最中で、ときどき空からICBM（大陸間弾道弾）が降ってくる。

こいつを、ARMで撃ちおとすのだが、こいつがまた、煙幕爆弾で、そのケムリのなかにまきこんだものすべてを破壊してしまう秘密のアッコちゃん兵器なのだ。

画面の中央にある照準を、WXAD（上下左右）のキーで操作しながら、1～3のキーでARM発射。1なら左

▲ICBMがチロチロッと上空から降ってきた。照準を急いで動かせ!! 適当な場所をねらえば、煙幕がやっつけてくれるぞ!!

▲1のキーをたたいて、いちばん左のミサイル・ベースからARM発射。おっ！はずれたかって？ いや、だいじょうぶ

▲モワモワッと煙幕が出てきた。この煙幕がすごく強力なのだ。この雲のなかに入るものはなんでも破壊してしまうのだから。どちらかというとミサイルの散弾銃とでも思ってほしい。

やっとファミコンを買いました。今度はファミリーベーシックを買ってまたメモリに挑戦するぞ。今のところ、PC-1350でミンキーモモのパニックボールを移植しているところです。

BY 堀川浩司

ポシェット告知板 〈ログラムオシェット会員ナンバー発表〉№1のログラムオシェットでお知らせしたとおり、会員証を発行することになりましたが、もう少し時間がかかってしまうのです。会員名を発表しますので心配しないで待っててね。名前の前（なまりなが➡

のベースから、2なら中央のベースから、3なら右のベースから出てきて、照準のところで煙幕をはる。

これで相手のミサイルを撃ちおとすたびに10点、たまに出てくるUFOはやっぱり敵で、こいつも50〜90のミステリアスポイントになる。

ただし、各ベースには弾数に限りがあり、撃ちきってしまうと、もう何も出なくなる。煙幕の広がりを利用して、効率的に敵の爆弾を撃ちおとそう。

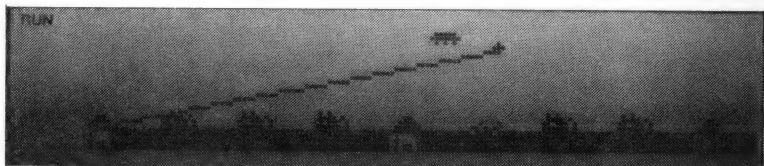
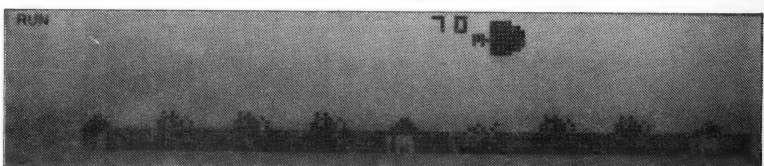
そうそう、UFOをのがすとどこかの都市がつぶれるぞ。

敵のICBMをその面での規定数(1面は15発）撃墜すると、1面クリア。

1500点を超えると、以後1000点ごとにボーナス都市が1個追加される。

都市を全部破壊されるとゲームオーバー。逆に、11面目をクリアすると、PC-1350がギブアップするぞ。

それから照準は真芯にあてれば、それだけでICBMを破壊できるよ。

▲わっ‼ UFOだ。この敵はおいしい！ しかし、失敗するとおそろしい。果たしてUFOを追撃するのはまにあうか

▲ズズズーッ。う〜ん、なんとかまにあいそう。やっぱり、散弾銃ってなにかをねらうのには便利な方法なんだねえ。

▲UFO撃墜‼ 爆雲にまきこまれたUFOはたまらずミステリーポイントなんかを表示しやがったぜ‼ う〜ん、なかなか芸の細かいやつだ。堀川くんは、不幸にもあれだったけど、こういうところはやっぱり繊細だね。

■変数リスト

A$( )……都市のグラフィックパターン
A( )……ICBMのLINE用
B$( )……数字のグラフィックパターン
B( )……ミサイル残り数
C( )……残りベース、都市の様子
X、Y……照準の座標
V……1面に出てくるICBMの数
U……打たれたICBMの数
Z……面数
S……スコア
L……スピード
M……ARM滞空時間
W……ハイスコア
Q……ボーナス都市用
T$……ハイスコア保持者
I、J……ループ
A……ICBM発生位置
B……ICBM目標位置
C、D……ICBM用配列読み出し用
E……ICBMのX軸座標
K$……キー入力用
F、G……照準座標増分
H……ARM発射フラグ
O、P……爆雲の座標
R……ARM発射に利用

■プログラムの説明

1〜 6 初期設定
7〜 9 デモルーチン
10〜 12 初期画面表示
20 ICBM用ライン数値設定
21〜113 メインルーチン
21 ICBM座標設定
100 ICBMループスタート
101〜103 キー入力、照準表示
104 キー入力（ARM用）
105 爆雲判断
107〜109 ICBMループエンド、都市爆発
110 UFO出現判断
111 面終了判断
120〜121 ボーナス都市サブ
150〜151 UFOサブ
152〜153 UFO爆発
160〜164 面終了時のボーナス、ゲームオーバー判断
165〜166 面クリア設定、ギブアップ判断
167 スコア表示
168〜169 ボーナス都市判断
200〜202 ICBMラインクリアサブ
210〜211 ARMラインサブ
250〜253 ARM爆雲表示サブ
260 ギブアップ
270〜271 ゲームオーバー
273 リプレイ

■チェックポイント

キー入力で、照準をテンキーで、発射をアルファベットキーでできるようにしよう。

リスト7行目4段目以後でW→8、A+D 1 2 3→4+6 Z C Bとして、8行目の1段目X→2とする。102行"D"→"6"、"A"→"4"、"X"→"2"、"W"→"8"とする。104行IF ASC (K$)>48 AND ASC (K$)<52→IF K$="Z" OR K$="C" OR K$="B"とする。210行R=(ASC (K$)−49)→R=(K$="Z")+(K$="C")*2+(K$="B")*3−1としよう。照準は2、4、6、8で、発射はZ、C、Bでできるよ。
（たけちゃん）

MISSILE DEFEND

```
1:CLEAR : DIM A$(0),A(2,8),B$(10),B(2),C(8):X=75:Y=9:V=15:U=0:Z=1:S=0:L=1:M=15:W=3000
2:Q=1500:A$(0)="0C0F0A0F0E0C020C"
4:B$(0)="000F090F00":B$(1)="000F0000":B$(2)="000D0B0B00":B$(3)="00090B0F00"
5:B$(4)="0006050F00":B$(5)="000B0B0D00":B$(6)="000F0A0E00":B$(7)="0001010F00"
6:B$(8)="000F0B0E00":B$(9)="0007050F00":B$(10)="000F000C0C00":T$="PC-1350"
7:"A" WAIT 0: CLS : CURSOR 2: PRINT "==MISSILE DEFEND==": CURSOR 25: PRINT "W": CURSOR 48: PRINT "A+D  1 2 3 PROGRAM by"
8:CURSOR 73: PRINT "X  FIRE!  K.H": FOR I=0 TO 8: LINE (29,0)-(113,7),X,BF:C(I)=1: NEXT I
9:WAIT 150: CLS : CURSOR 4: PRINT "HI-SCORE": CURSOR 48: PRINT T$,W
```

➡ら早く言おう）の番号は、会員ナンバーです。なかには、テクポリクラブ会員の人もいるかもね。さあ、栄光の会員ナンバー1は誰の手に……。

前ページからのつづき

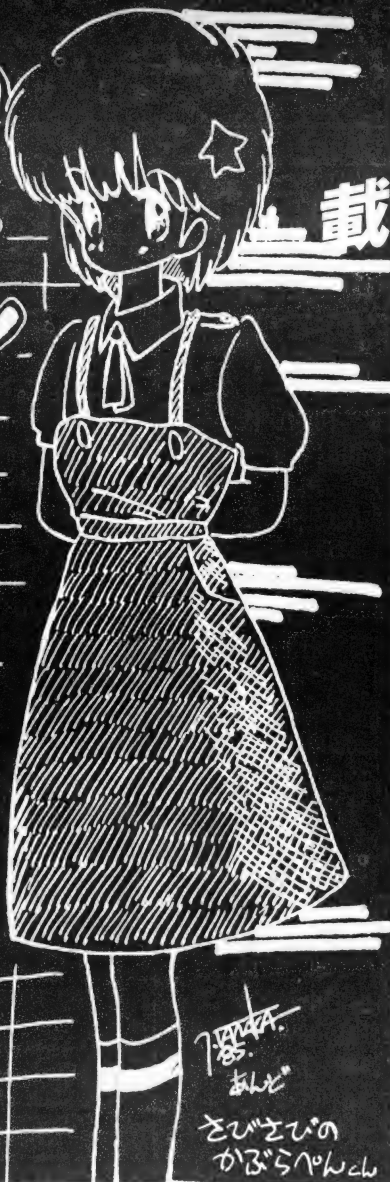
```
 10:WAIT 0: CLS :
    CURSOR 30: PRINT "ST
    AGE";Z:M=0: FOR I=0
    TO 8: GCURSOR (17*I,
    30): IF C(I)=1
    GPRINT A$(0)
 11:NEXT I: LINE (0,27)-
    (149,31),BF
 12:FOR I=0 TO 2:
    GCURSOR (68*I,27):
    GPRINT "80C0E0F0F0E0
    C080": GCURSOR (68*I
    ,35): GPRINT B$(10):
    B(I)=10: NEXT I
 20:FOR I=0 TO 2: FOR J=
    0 TO 8:A(I,J)=((J*17
    +3)-(I+1)*35)/22:
    NEXT J: NEXT I:
    LINE (30,8)-(100,19)
    ,R,BF
 21:A= RND 3:B= RND 9:C=
    A-1:D=B-1:E=35*A
100:FOR I=1 TO 21 STEP L
    : PSET (E,I):E=E+A(C
    ,D)*L: IF POINT (E,I
    +1)=1 GOSUB 200:I=21
    : NEXT I:S=S+15:
    GOTO 110
101:K$= INKEY$ : IF K$="
    " GOTO 105
102:F=((K$="D")*(X<135)-
    (K$="A")*(X>7))*8:G=
    ((K$="X")*(Y<21)-(K$
    ="W")*(Y>4))*3
103:GCURSOR (X,Y):
    GPRINT "000000":X=X+
    F:Y=Y+G: GCURSOR (X,
    Y): GPRINT "40E040":
    IF H=1 GOTO 105
104:IF ASC (K$)>48 AND
    ASC (K$)<52 LET H=1:
    M=15:O=X:P=Y: GOSUB
    210
105:IF H=1 GOSUB 250
107:NEXT I: GOSUB 200:J=
    INT (D/3): IF B=1
    OR B=5 OR B=9
    GCURSOR (J*68,35):
    GPRINT B$(0):B(J)=0
108:C(D)=0: WAIT 10:
    GCURSOR (D*17,27):
    GPRINT "80404080":
    GCURSOR (D*17,27):
    GPRINT "806010D0D0E0
    80": GCURSOR (D*17,2
    7)
109:GPRINT "000000804080
    0000": GCURSOR (D*17
    ,27): GPRINT "8040C0
    A0C08040A0"
110:IF RND 9=3 GOTO 150
111:WAIT 0:U=U+1: IF U>=
    V LET V=V+2: GOTO 16
    0
113:GOTO 21
120:FOR I=1 TO 6: IF C(I
    +(3>I))=0 LET C(I+(3
    >I))=1:I=6
121:NEXT I: RETURN
150:FOR I=1 TO 22:
    GCURSOR (I*7,8):
    GPRINT "000000000000
    0020703070307020":
    IF POINT (I*7+15,6)=
    1 GOTO 152
151:GOTO 101
152:GCURSOR (I*7,8):A=
    RND 5+4: GPRINT B$(A
    );B$(0):S=S+A*10:
    BEEP 2: GCURSOR (I*7
    ,8)
153:GPRINT "000000000000
    0000000000000000":I=
    22: NEXT I: GOTO 21
160:LINE (0,0)-(150,21),
    R,BF: WAIT 10
161:GCURSOR (0,16):A=B(0
    )+B(1)+B(2): FOR I=1
    TO A: GPRINT "080708
    ",: NEXT I: GPRINT "
    05050500",B$( INT (A
    /10)),
162:GPRINT B$(A- INT (A/
    10)*10),B$(0):S=S+A*
    10
163:B=0: FOR I=0 TO 8:B=
    B+ POINT (I*17+2,24)
    : NEXT I: GCURSOR (0
    ,22): FOR I=1 TO B:
    GPRINT A$(0),: NEXT
    I: GPRINT "050505",
164:GPRINT B$(B),B$(0),B
    $(0):S=S+B*100: IF B
    =0 GOTO 270
165:Z=Z+1: IF Z=6 LET L=
    2:V=15
166:LINE (0,22)-(150,31)
    ,R,BF: IF Z=12 GOTO
    260
167:WAIT 250: CURSOR 71:
    PRINT " Your score="
    ;S:X=75:Y=10:U=0
168:IF S>Q LET Q=Q+1000:
    CLS : CURSOR 3,1:
    PRINT "BOUNS CITY=":
    GCURSOR (92,17):
    GPRINT A$(0): GOSUB
    120
169:GOTO 10
200:E=35*A:J=1
201:PRESET (E,J):E=E+A(C
    ,D)*L:J=J+L: IF J<I+
    1 GOTO 201
202:RETURN
210:R=( ASC (K$)-49):
    IF B(R)<1 LET H=0:
    RETURN
211:LINE (R*73,27)-(X,Y)
    ,X:B(R)=B(R)-1:
    GCURSOR (R*68,35):
    GPRINT B$(B(R)):
    LINE (R*73,27)-(X,Y)
    ,X: RETURN
250:M=M-L: GCURSOR (O-3,
    P): IF M>7 GPRINT "3
    C7E7EFFFFFFFFFF7E7E3
    C": RETURN
251:IF M>4 GPRINT "00001
    83C7E7E7E3C180000":
    RETURN
252:GPRINT "00000018183C
    3C181800": IF M<1
    LET H=0: GCURSOR (O,
    P): GPRINT "00000000
    000000"
253:RETURN
260:CLS : CURSOR 4:
    PRINT "G I V E  U P
    !": BEEP 5: CURSOR 2
    7: PRINT "Your score
    =";S: GOTO 271
270:CLS : CURSOR 2:
    PRINT "G A M E   O V
     E R": BEEP 2: WAIT
    250: CURSOR 27:
    PRINT "Your score=";
    S
271:IF S>W BEEP 3:W=S:
    CURSOR 50: PRINT "Yo
    u are HI-SCORE!":
    INPUT "What you are
    name?";T$
273:INPUT "TRY AGAIN?";K
    $: IF K$="Y" LET X=7
    5:Y=9:V=15:U=0:Z=1:S
    =0:L=1:M=15: GOTO 7
```


〈ログラムオシェット会員発表〉 1（北海道）PRINCE 2（盗作マンガのため欠番）3（富山県）K 4（東京都）ナンコロ 5（大阪府）RASA 6（愛知県）伊藤千年クン 7（兵庫県）大橋康広クン 8（東京都）バツ&テリー 9➡

ろぐらむおしぇっと

載せるっきゃない!

ハロ～、2ヵ月待たせてごめんちゃい。頭の傷も治って元気になりましたと書く予定だったのに、今度はにくばなれ。なんでこ一なるのとあたいは言いたい！　今年は不幸続きだけど、その中で1つラッキーなことがありました。左のイラストのおかげで、タイトルが、いきなり元気になり、一層明るいログラムオシェットになってしまいました。やったねエ。おてまみやイラストも、できるだけ多く載せちゃおうってなわけで、ページの下にもビシバシ入れちゃいました。

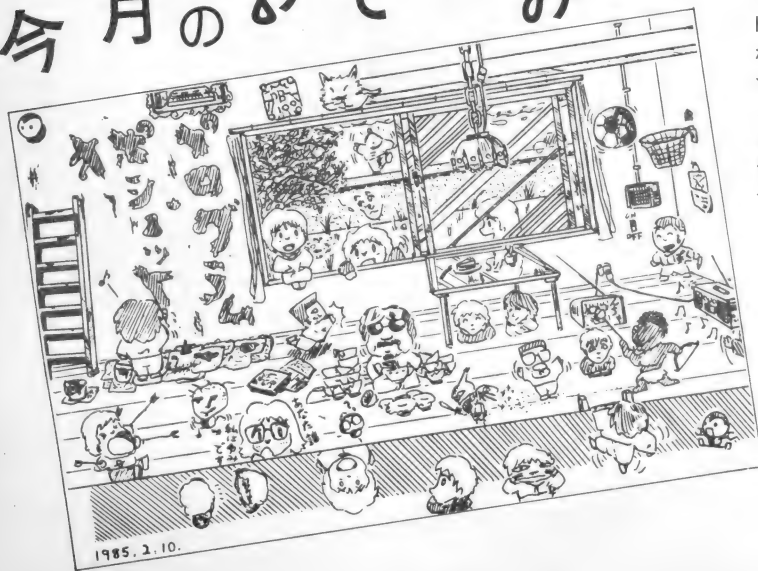
イラストの中で、ゆみの似顔絵が多くなってきたのでこの際、似顔絵を大募集してコンテストしちゃうのでヨロシク♡

注・プログラム ポシェットでは、ありません。このページは読者のお便りや情報、イラストなど、なんでものせちゃう読者コーナーなのです!

1985. あんど さびさびのかぶらぺんくん

山口県・さびさびのかぶらペンくん　★いきなり楽しちゃったもんねー。ありがとさんです。

今月のおてまみ

1985. 2. 10.

ゆみは㊮or㋫

♡とっつぜん質問です。ログラムオシェットの"YUMI"の絵ブスだけど本当はもっと美人なのではないですか？　(神奈川県・88mkIISR)

★あははっ……（笑ってごまかす）テクポリ4月号のクラブの特集で写っているのを見て判断して下さい。上でもちらっと書いたけど、ゆみの似顔絵コンテストをやっちゃうのでどんどん送ってネ！　どんな絵が送ってくるか楽しみにしてまあ～す★

全員集合～っ!!

◎佐賀県・田中さん家の章平ちゃん　★ひえ～っ！　すごいんですねぇ。これ書きあげるのにどれくらい時間かかるのかなあ？　とにかく細かいから、思わず載せてしまいました。★

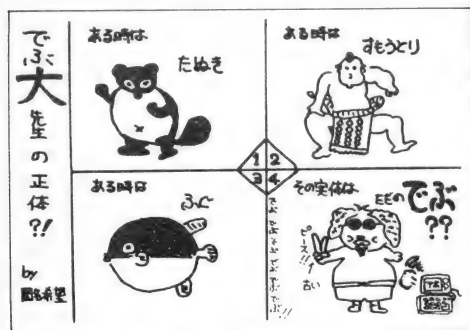
はたして　その実体は？

◎埼玉県・匿名希望　★あいかわらず、4コママンガは、でぶ大先生のものが主流だね。本人は、となりの机でなにやらブツブツと……んっ!?　ど

お・知・ら・せだよ〜ん！

ポシェット裏面場のなかの〈ゆみちゃんトマト〉で"逆さ言葉"と"うにうに会話シリーズ"を大募集しています。そのほか、キミのまわりではやっているギャグや、友だちのおかしな話（ただし、50字以内！）、おもしろいことならなんでも受けつけちゃうもんね。バシバシ送ってちょーらい。これには、カラグラムといって、1から5までのグラムがついて、合計10グラムに達したら、ゆみが選んだプレゼント（全部違うものです）をあげちゃいます。期間はこのコーナーが終るまで。あて先は「ゆみちゃんトマト」係まで。まってまーす。

それから、〈今月のおてまみ〉やイラスト、マンガ、告知板は、「ゆみちゃん」あてにとーんと送ってネ！　あて先の住所は、プログラム募集とおんなじだよーん　よろしく♡

うやら「ワビ・サビ・ワビ・サビ」と言ってるみたい。でもって、このマンガ、ひとコマ、ひとコマがかわいい感じ。だから、まるっ！★

ゆみ犬出現!?

○このしおりはゆみ犬どす。よーこぎつね、パンプネコに続くゆみ犬です。（埼玉県・関根正和クン）　★ワンワン！　どうもありがとネ★

M5の意見いろいろ…

○大阪府・IKO　★M-5のプログラムについて満足派のおてまみ。ゲームの質がいいなんて……いいこと言うね。ニクイッ！★

○東京都・摩可☆なっつ　★M-5のプログラムが減ったと嘆いている不満派のおてまみ。なんとかしなくっちゃね、なんとか……★

この指とーまれ！

♣情報交換したり、ゲーム、イラスト、アイデアなどで楽しく遊びませんか？　機種はMZ-2000。60円切手同封で下記まで送って下さい。初心者大歓迎！
〒571 大阪府門真市上島町43—28
石井達也

♠マイコンクラブTHE SUPER RS-232Cを作りました。月1回機関誌を出します。機種は、MSX,LIII,FM-7/8/NEW7/77。名前、住所、年齢、電話番号、持っている機種を書き、100円切手同封で下記まで。
〒678-02　兵庫県赤穂市塩屋322-4
礒川悌次郎

プレイバック　チェックポイント

隠しキャラをつけちゃった！

'85 NO.1の「RALLY—Z」で、自分の残り台数表示と隠しキャラをつけてみました。

```
P0
37  GOSUB  #5:IF  O=A~
P1
12  IF  N-2 <0  THEN  20
15  PRINT  CSR  0;N-2;
"  CAR-LEFT  "
P5
1IFO=A-1;IFB=P;IFKEY="5";FORX=1TO8:PRINTCSRX;"??";:NEXTX:GOTO3(※スペースを詰める)
2  RETURN
3  S=S+70000:PRINT
:RETURN
```

（大阪府・立岡淳クン・14歳）

●残りの台数表示は、衝突した瞬間に、次の車がセットして、残り表示をする解釈だろうが、P1の12・15行のN−2をN−1にした方がいいと思う。隠しキャラは、スペシャルフラッグがポイント。

（たけちゃん）

➡（栃木県）小林則克クン　10（東京都）伊藤稔晃クン　11（大阪府）みのだけんいち　12（東京都）FM−7人間　13（静岡県）高井円　14（茨城県）きゆしよがし　15（秋田県）佐藤秀継クン　16（北海道）MZ貳銭　17（岩手県）やーぼ　18➡

ポシエットʼ85No.1より バグ通信

ひぇ～！　えらいすまんこってす。前号で「バグ0を目指すぞ！」なんていっておいて実は、前号より多いバグをだしてしまった。特にMSXのユーザーの人たちには、あやまってもあやまりきれません。本当にごめんね。もっちろん今号はバグ0さ！

・P8　サンプルプログラムの40行COLOR文中、, INT(RND(1)*8)は、はずしてください。

・P17　10行4段目“モグラタタキ”のうしろは、セミコロン(;)です。

・P23リスト―2の110行、WIDTH 40：は、はずしてください。

・P41「マチルダBABY」(リストP.77)は32Kでないとうごきません。

・P42「ENDLESS WAR」(リストP.79)は16Kでないとうごきません。

・P59　2)漢字ROMの場合の改造リスト中、6010行の最後、&H71は&H72です。同じく6020行の&23は、&H23の誤まりです（クー)。

・P60　■チェックサムのつかいかた、③のRUN 9000はRUN 7000です。

・P78　1610行、左から4番目のデータは、06です。

・P86　アニメが1つたりません。図1をアニメナンバー1に定義してください。

・P87　BGデータ表中、X座標10～27、Y座標17～20の中にあるデータの、BGキャラクタのグループ（先頭のアルファベット）は、AでなくてIです。また、X座標21, Y座標11にあるBGデータは、C50ではなくB50です。

・P89　NAUSICAAのリスト中P2の50行、GOSUB#0をGOTO#0にしてください。

・P90　RALLY-Zのリスト中P2の50行、IF　Y <1 の“<”を“>”にしてください。

・P97　プレイバックチェックポイント、「アイスノクニヲマモレ」の改造リスト中、390行の……CHR$ (194) :のあとにB$=をいれてください。

ポシェット　Vol.5の追加バグです！

・P34「タイヤ引き競争」は、DISK BASICでは動きません。ROM BASICで走らせてください。

・P48　940行の先頭のresume:は、バグをとっている間ははずしておき、バグとりが終わったらつけてください。

図1 SIZE1.1
COLOR6

キミの作ったプログラム募集！

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなど、オリジナルで楽しいプログラムならなんでも結構です。部門は次の4つがあります。

●1画面プログラム部門――その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えば、PC-8801なら80文字×25行まで)。

●ハーフプログラム部門――新設部門です。長さは1画面以上から50行以内まで。短いプログラムを作りたいけど1画面にはなかなか入りきれない……と悩んでる人におすすめします

●ショートプログラム部門――原則として100行以内のプログラム。内容によっては多少のオーバー（20行くらい）は認めることがあります。なお、マシン語の場合は3Kバイトをめどとします。

●本格プログラム――長さは問いません。とにかく、編集部を「おっ」といわせるような力のあるものを望みます。ただし、本格プログラムは原則として、「月刊テクノポリス」で採用します。

(投稿フォーマット)

■オリジナルに限る――盗作はもちろん絶対だめ！　移植の場合も単なる移植では不可。

■二重投稿厳禁――同じプログラムを他誌にも同時に送るのも困ります。盗作に次ぐ大問題になってしまいます。

■バックアップを必ず！――投稿作品はお返しできません。また、採用作品については後ほど電話などでお聞きすることがありますので必ずプログラムのバックアップ（テープやリストなど）をとっておいてください。

■テープ投稿――必ずカセットテープにセーブして送ってください。①必ずベリファイすること　②念のため2回以上同じものをセーブしておくこと　③ファイル名と機種名、プログラム名をテープのラベルに正確に記入しておくこと。

■手紙を同封――テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。❶キミの住所・名前・職業・年齢・電話番号　❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設オプションやモードなども正確に）　❸ロード方式を明記（ファイルネームや、ロード命令、セーブしたレコーダーの機種名、ボーレート）　❹プログラムの名前、遊び方・使い方をなるべく詳しく。ゲームストーリーなども、あれば付け加えてください。なおアドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説　❻参考文献、参考作品を明記（プログラムを作るときに参考にした本・雑誌の年および月号、掲載ページ、プログラム名など)

■封筒に書いておくことがら――①表には、応募する部門を赤で明記　②裏には機種名とロード方式を書いてください。

(あて先は)

〒101　東京都千代田区神田錦町3―22
小笠原ビル　テクノポリス編集室内
ポシエット {1画面プログラム / ハーフプログラム / ショートプログラム / 本格プログラム} 係まで

ポシェット告知板 ➡（新潟県）堀沢栄クン　19（広島県）吉岡敏明　20（青森県）間上らぼ　21（山口県）さびさびのかぶらべんくん　22（神奈川）88mkIISR　23（佐賀県）田中さん家の章平ちゃん　24（埼玉県）匿名希望　25（埼玉県）関根正和クン

ポシェット式賞金ランク

●グラムシステムとは

1グラム～100グラムまでの100段階評価。**賞金は1グラムにつき300円**。最高だと300円×100グラム＝3万円となります。平均的には50グラム（1万5千円）前後。

1回ごとにグラム数に応じた賞金をさしあげますが、'84年Ｖｏｌ.5から'85年No.2までの通算グラム数が70グラムに達すると、グラム大臣に任命され、任命書と記念品を差しあげます（前回大臣になった人、もうちょい、待っててね！）。

そしてグラム大臣のなかから、ポシェット編集部の厳正な審査により1人を選び出し、グラム総理大臣として永久にその名誉をたたえ、副賞として本人の希望する10万円相当のパソコン関連商品（ソフトでもハードでも自由に選んでいただきます。ただし定価で）を差しあげます。

よって、みんながんばろう！

●今月のグラム

■THE・PC（P6）だって、40グラムだもん　■山本浩（P7）やっぱり顔がおもしろいし、毎回顔に変化が見られる。どうせならその顔の分をプログラムにまわしてほしいなと思う100×0＋40グラム　■矢作省吾（P8）よっ！　やっと50グラム　■落合和彦（P9）テクポリに遊びにきたホーライさんも見たがった（でも一足ちがいで見てもらえなかった）70グラム　■TASHI（P10）だから、30グラムだってば　■P.S.G.（P11）スフィンクス飛んで35グラム　■三好卓亮（P12）高校2年生なんだから40グラム　■藤岡聖和（P13）酒税があがって30グラム　■110（P14とP54）30＋60で、計チーン、90グラム　■原田泰蔵（P15）扇風機好き！　50グラム　■伊藤純孝（P16）だからプログラムはアイデアなんだ。60グラム　■パンプ（P17）おまえは何度採用したって0グラム以上にしてやらない！　わっはっは　■G.kun（P18）はやくて楽しい50グラム　■藤田康二（P19）ちょうど整理No.が22だったから22グラム　■だいみよーじん（P20）指です、指の40グラム　■宮後泰孝（P21、P22）あんまりグラムをやってると癖になりそうだから、あわせてひかえめの60グラム　■あき多浪（P23）やったね！　でもかわいそうなことに時季はずれディスカウントでちょいちょいの60グラム　■オッド・ジョン（P24）キャラクタ1つで10グラム、あわせて30グラム　■Chithelurn. G（P32）好き好きすき焼きお好み焼きの70グラム　■Y.SDHR（P34）かっこいい。表紙にも使わせてもらったじえ。うんとこどっこいで60グラム　■かっちくん（P37）はやい分、60グラム　■郡島和生（P40）耐えに耐えぬいた60秒間。1秒につき1グラムで60グラム　■松下博（P43）たけちゃんと名字が同じ。そういえば今日、たけちゃんはいそいそみんなを見捨てて帰っていったなあ……30グラム！　■プログラムの卵（P46）いちおう、50グラム　■鈴木英明（P48）かっかっか、楽しい！　でも、面が少ないようた気がするじゃんかの60グラム　■KATSURA！（P50）そういうわけで、キャラクタの大きさには感心したね。大は小をかねる。ページ数と同じ50グラム　■赤石昭宏（P52）胸がワクワク60グラム　■モミネル&モノソン（P57）ロールプレイングだけど、たけちゃんが苦労して手直ししたのでグラムを下げてくれといっているうちに40グラムになりました　■..G（P60）アイデアかわゆい！55グラム♡　■VF-SOFTのがうぉ～く（P62）参考文献が強烈だったから40グラム　■テルル皇帝（P64）短い！　おもしろい！　キャラがいい！　はやい！　しかも、動きが漸新！　そのうえ、バグがあった（パンプが直した）！　だから、やすい！　40グラム　■Knt（P67）すごくいいけど、IIだから60グラム　■後藤靖（P70）フッフッ、またページ数とシンクロして70グラム　■堀沢栄（P73）いつまでも似たような画面（－20グラム）でもゲーム内容は変わった（＋10グラム）。雰囲気の基本点40グラム。ぱっと計算して計30グラム　■蛇夢（P76）ナイコンばかり続けとるのは金がないせいだろうか。しかし、世の中はなかなか甘くない。30グラム　■でぶ大先生（P25～30、P78）内輪の人にはグラムを与えないことにした。なんの理由もなく、－50グラム　■高橋つかさ（P80）まいった。80グラム。おしむらくは、隠れキャラボーナスをもっとハデにしてほしかった。でもグラムはひかないぜ　■吉岡敏明（P82）よくできてるんだけど、その前にのってるのがよすぎてねえ。50グラム　■椿一成（P84）よしよし、よい子だよんじゅうぐらむ　■長州力（P86）設定がいい、パズルとしてもわりとよい60グラム　■高井直人（P90）表示をもう少し凝ってほしかった40グラム　■かるき（P88）OR-1なしという点を評価して50グラム　■五月めい（P91）かけひきと表示の50グラム　■堀川浩司（P92）キミはちゃんと受験勉強しなさい。よくできてるけど、マイナス受験勉強でうーん、50グラム!!

■ででん、恒例のグラム大臣発表をしようと思ったら、そうなのだ、今度の号でグラム大臣になった人を含めて、総理大臣を決めるのだ。というわけで大増ページでグラム大臣紹介。6月5日発売のポシェットNo.3で大々発表してしまっちゃうもんね!!

現在判明しているグラム大臣です

もし、今号でとっくに大臣になっているはずなのに、ここに名前がのってない！　という人は、すみやかに4月20日までにハガキで、「私も大臣だ」と大書してお知らせください。さっそく、総理大臣選考名簿にリストアップします!!

▲小島聖宗教大臣＝PC-1251／1255の『地獄の迷路』で一発認定。最近、ごぶさたしてますねぇ

▼佐藤昌樹航空大臣＝MSXの『PHOENIX』の作者。この作品は問合わせが多く人気が高い

MY NAME IS HIDETOSHI.Y

これは私ではない

▲柳田英俊宇宙大臣＝作品を送ってくるたびに成長を見せてくれる貴重な人材。88のマシン語といえば、もう柳田大臣に決まり

▲KINTA防衛大臣＝WY VERNシリーズがすごい。今回からKNTに改名

▲蛇夢電子大臣＝ヒラから昇格。おそらく大臣のなかでもナイコン族はこの人だけだろう。早くなにか買いなさいよ！

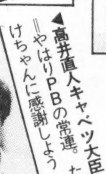
▲NIKIBIKIN文部大臣＝PV－2000で孤軍奮闘。名前が回文になっている珍しい大臣

▶れい子元文部大臣＝C.Gのパズルで大臣になるもふつうのDOSではエラーが出ることが判明。ただいま失格謹慎中

▼藤田康二がおー大臣＝M5常連組の1人。どうもM5の常連がいやに目立つなあ。彼も新大臣だ。

▼宮後泰孝厚生大臣＝最多採用者。MZ-700では彼以外に適任はいない

▼だいみょーじん神社大臣＝これもM5の常連。創刊号のときから私だけは注目していたのだよ

▲高橋つかさ外務大臣＝M5常連。ファミベーで得点。今回の『COSMOPLAZMA』は最高のでき。期待の新大臣。

◀高井直人キャベツ大臣＝やはりPBの常連。たけちゃんに感謝しよう

▲重松津留三おじさん大臣＝70グラムを超えていたのに見逃してました。♣ね

◀落合和彦1画面大臣＝1画面2つだけで今回新大臣に。成長のあとが見える

K.O

作者近影

▲田崇由紀スポーツ大臣＝今春、某医大に合格。わーおめでとうパチパチ。でも内輪の人は総理にはしない

◀長州力歌舞伎大臣＝PBで連続得点をあげて今回で晴れて新大臣になった

ぼくの顔

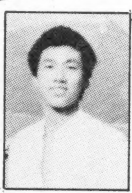
▶久保田直行工業大臣＝テクノポリスとポシェットの両方で採用。いつのまにか大臣

◀清水晴彦トランプ大臣＝テクポリ4月号で昇格。トランプ物の専門家的存在

▶堀川浩司通産大臣＝PC－1500からPC－1350へ。そして今ファミベーへ行きつつある

▶WATABOU農業大臣＝FM-7の古株（といっても2期目）大臣。最近、作品を見かけないなあ

▶林貴弘格闘技大臣＝PBのボクシング、おもしろかったな～

〝顔は各ページ参照〟コーナー

▼IIO自由大臣＝今回のダブル採用で一気に新大臣 P14

▼Chitelurn.G拳法大臣＝センスに注目の新大臣 P32

▼、.G二重人格大臣＝こいつだけはよーわからん P60

▼後藤靖海運大臣＝わりと古株だけど新大臣なのだ P70

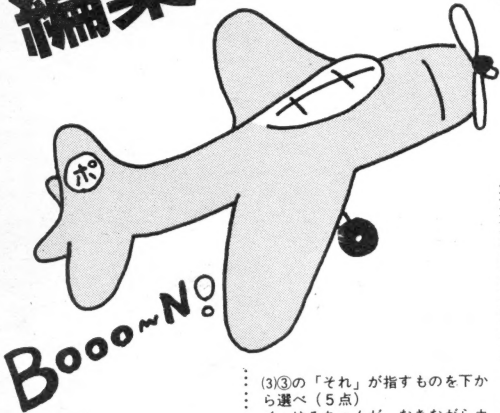
▼吉岡敏明ヤング大臣＝ファミベーで2度の新大臣 P82

▶堀沢栄エレベータ大臣＝Vol.5からNo.2まで3度連続。MZ-2000でがんばる現職大臣

さて、だれが グラム総理大臣になるかな!?

選考は4月末日、ポシェット編集部スタッフ全員で行う予定です。選考結果は、その後まず総理大臣決定者にお知らせしたのち、6月5日発売のプログラムポシェットNo.3誌上にて行います。

編集 飛 後記

ちかごろ、読者の投稿がビンビン鋭くなってきた。というところで、引退するクーに惜しみなき拍手を！

◆前回の〝アンケートに答えてデータレコーダをもらおう〟のはがきがなんと800枚を突破したのだ。すごいですねェ。みんなどーもありがと♡　今回のアンケートは1000枚突破が目標！　みんなはがきをじゃんじゃん送ってね。1000枚突破したらMYパコカセットテープを倍の40名にあげちゃうもんね。さあきみも、今すぐ上の〝ポ2〟シールをはがきにくっつけて送ってちょ。約束だぞ！
（ゆびきりげんまん、うそついたらバグ1000本載せる、ゆびきったゆみ）

◆〔問〕下の文を読んで設問に答えよ。
ぷろぐらむ（①）が表層意識に認識された感情形態の一環として、概念化、具象化されるのである以上、ぷろぐらまー（②）の思考様式、認識能力は言うに及ばず、彼が存在する上での背景、〔　1　〕周辺環境がそれ(③)に関与せざるを得ないということは明白な事実として確認されなければならない。
(1)①②を漢字で書け（5点×2）
(2)〔1〕に入る適当な接続詞を下から選べ（5点）
イ……ところがどっこい
ロ……とどのつまり
ハ……だってさー
ニ……んでもってねー
(3)③の「それ」が指すものを下から選べ（5点）
イ…ゆみちゃんが、なきながらカレーを食べたこと。
ロ…たけちゃんは、D-725を持つ資格がないこと。
ハ…クーが天才で非のうちどころのない人間であるということ。
ニ…KUROが進級にしくって、親にその事をいえないこと。
ホ…パンプが、またもや再びメ切を守らなかったこと。
（クー）

◆4月に入り、世間はもう春らんまん。暗く長い冬から抜け出して、ポシェット部屋の住民にも、ポカポか日差しが当たりはじめた。
（中略）P.S.岐阜県の福井義信クン、FX-702P 本当にありがとう。
（進級発表まであと4日　今、まさに迫り来る恐怖におびえるたけちゃん）

◆私は、ファミリーベーシックにおけるプログラムの開発という事業に関して、モンゴル系人種に共通する悪感を禁じ得ないのであった。事、ここに至り、ポシェット当局は緊急会議を召集。とくしゅう班監督を私に決定するという強行手段に出たのであった。ぜんまいと愛情の旅の果てに、私はルービックキューブという古き玩具と出会い、レーザーディスクによるキューブリックとの再会の道へ歩んだのだったのだ。オチがない。
（でぶ）

◆今回こそ絶対にバグをださないと思いつつ、雪ダルマ式に特大バグを発生させ、読者のみなさまに御迷惑をおかけしました。本当にすいませんでした。今後このようなことが絶対にないようにしたいと思います。(歩くダウンジャケットことエイキチ)

◆今回は他の仕事が忙がしくて、あんまりポシェットには参加できなかったけど、後記にはしっかり出演するボクです。はあ、終った終った、さあ帰って寝よ。のわんちって実はまだプログラムが完成していない、その上イラストが山のように残っている！う～む、困った困った、後記なんか書いてる暇なんかないのだ！やあめた～ポイ。
（パンプ）

◆CPUにZ8001、16ビット320Kバイト、ミニフロッピー2基付きのコンピュータを買いました。さて、ボクの買ったコンピュータは何でしょう？　（ハットリくん忍）

◆いろんなことがズリズリと未来のほうに押し流されていくというのは、すごくこわいけれど、実は快感なのかも知れません。頭のなかがヒリヒリしてきて、眠いのに眠れず、夢を見ながら原稿を書いていると、多分世の中の〝存在〟というものは真白だということがわかってきます。BASICの文法があれほど細かいことにうるさいのは、コンピュータがどうたらこうたらなんて理由ではなくて、明らかに人間の作った言葉だからなんだ。じゃ、人間が使っている言葉の柔軟性はどうなるんだというだろうけど、あれは人間が使っているだけで、作ったものじゃない。ぼくたちは、この言葉をどこかのなにかからもらってるんだ。その、どこかのなにかってのが、真白できめ細かなもんなんだねえ。
（そして再び考えるあっちゃん）

今度のアンケートは希望ソフトプレゼント！

データレコは好評だったけど、X1やMZ系のユーザーに不公平だというので、今回は思いきって、ソフトプレゼント。ハガキに下の応募シールをはり、以下のアンケートに答えて、テクノポリス編集部内『ポシェットNo.2アンケート係』まで送ってください。住所は97ページにあります。締切りは5月10日必着。

賞品――〔1等〕〝パソコンソフト1万円以内〟……2名、〔2等〕MYパコカセットテープ……20名

〔アンケート〕
①あなたの持っている機種は？（MSXの場合、RAMの容量と商品名も書いてください）
②1等の場合ほしいソフトの名前とメーカー名および定価（定価の合計が1万円以内ならいくつでもよい。また、1万円以上のソフト名を書いた場合は無効になります）
③ポシェットNo.2でおもしろかったゲームまたは記事
④その他、ご意見・ご希望・いちゃもんエトセトラ
⑤あなたの住所・電話番号・学校学年(職業)・名前

ハガキのスペースがあまったらゆみちゃんへの通信欄にしてね。

バックナンバーのお知らせ

徳間書店のバックナンバー倉庫におうかがいをたてたところ、ポシェットVol.1～Vol.5はとうとう在庫がなくなったそうです。今のところつい最近出たポシェット'85 NO.1（MSXゲーム作成法入門・1画面プログラム特集など新鮮プログラム42本／¥330）のみ。

ほしい方は、お近くの書店でご注文ください。また直接注文の場合は、号数を書いて、本代＋送料（250円）を現金書留か郵便振込(東京4-44392)で下記まで。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店　特販部
☎03-433-6231

テクノポリスムック
プログラムポシェット'85 NO.2
●発行人　栃窪宏男
●編集人　佐瀬伸治

●編集担当／山森〝ジャマ森〟尚
●編集／山科〝あっちゃん〟敦之
●表紙デザイン／鈴木〝ハットリくん〟俊明
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス
●イラスト／橋岡〝パンプ〟正和
●写真／荻原〝オサム〟脩
●技術／本多〝クー〟裕・松下〝たけちゃん〟武論・永吉〝エイキチ〟敏男・匿名〝でぶ大先生〟希望・橋岡〝パンプ〟正和・箕浦〝ゆみちゃん〟由美子
●フィニッシュデザイン／(株)創文新社
●印刷／凸版印刷(株)

昭和60年5月10日発行
編集人 佐瀬伸治
発行人 山下辰巳
発行所 徳間書店
東京都港区新橋4−10−1
電話・東京03(433)6231(代)
編集室03(295)4610(代)
定価三三〇円

©徳間書店 1985 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 66449—03